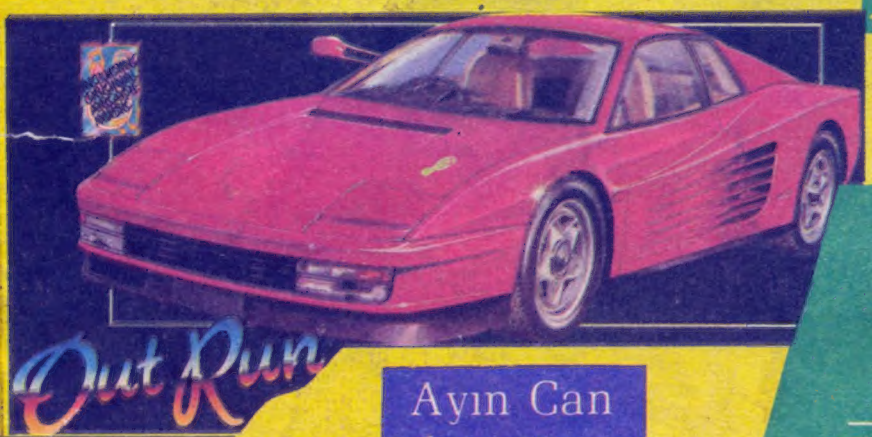
Yıl: 1 Sayı: 1 Nisan 88

Commodore 64

64'ler

AYLIK OYUN AÇIKLAMALARI DERGİSİ

PLATOON

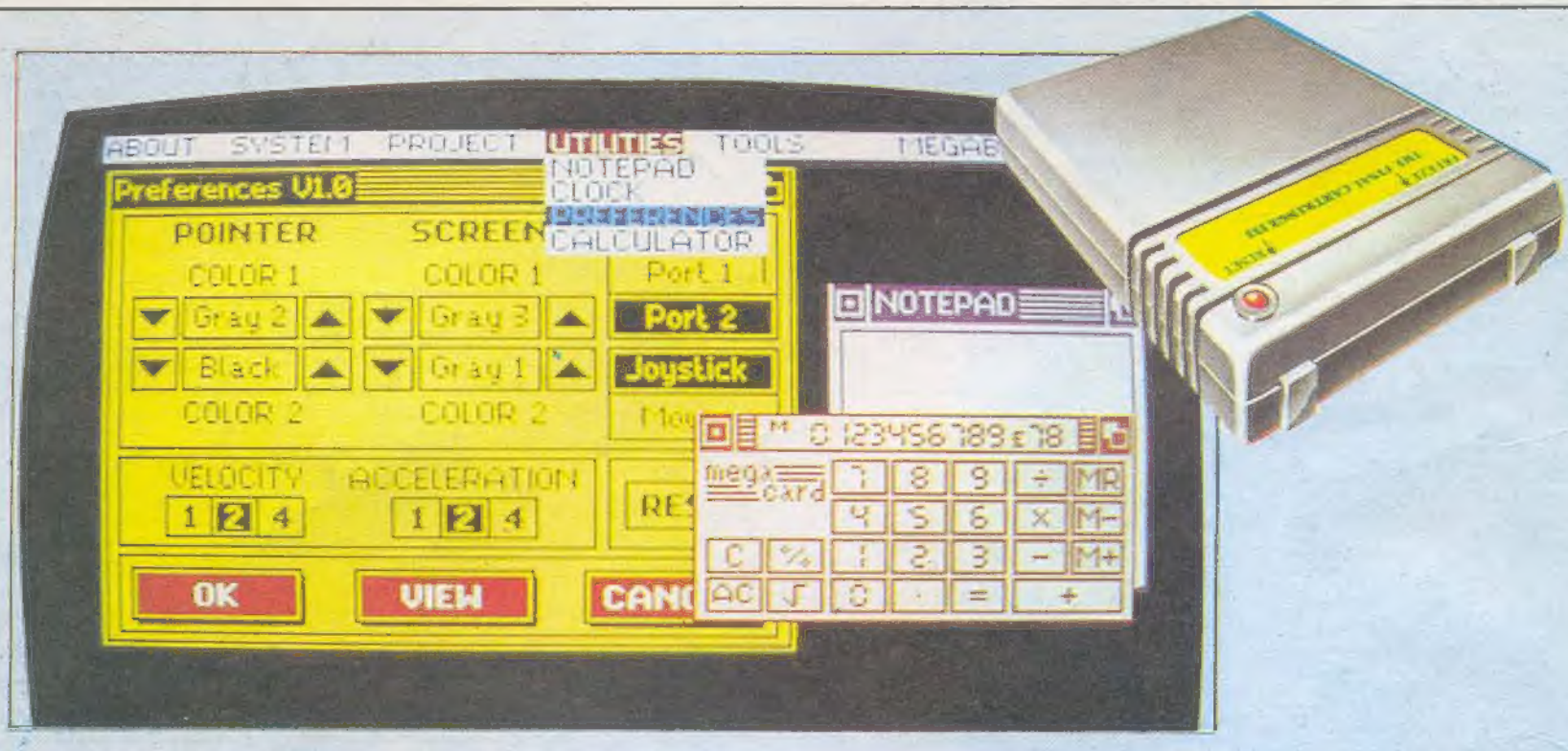


"BASIC ve MAKİNE DİLİ EDİTÖRÜ ile hatasız program yazımı

Ayın Can alıcı süper 16 oyunu 32 sayfa

1000 TL. (KDV Dahil)

THE FINAL CARTRIDGE III®



OLAY ! Taksitli kartuş satışlarımız başlamıştır.

C64 VE 128D SAHİPLERİ
AMIGANIN GERİSİNDE KALMAYIN
ARTIK BİLGİSAYARINIZ AMIGA GİBİ ÇALIŞIYOR!!!

1. 24 KB ek hafıza
2. Hertürlü programı kopyalama imkânı.
3. Extra basic emirleri. (AUTO, RENUM, MEM, FIND gibi)
4. Diskten 25 kez, Teypten 12 kez hızlı yükleme ve kaydetme imkânı
5. Aynı anda 6 yardımcı programla çalışma imkânı
6. Oyunları artık ölümsüz oynayın
7. Devamlı hizmetinizde alarmlı saat, hesap makinası ve not defteri
8. Üstünde sprite komutları da olan extra monitör
9. Bütün komutlara joystik ve mause ile kontrol
10. Bir kartuş içinde 64 KB yardımcı programlar

GO 64. AMIGANIZDA C64 PROGRAMLARINI
VE 1541 DISK DRIVERI ÇALIŞTIRIN.
AMIGA 500 İÇİN EXTRA 512 KB.
AMIGA SES DIGITIZER.
EPROM PROGRAMLAYICI II
MPS 802 GROM (ROM II)
C64 SES DIGITIZER-
SIMONS BASIC MODÜL
DESTEK 64 MODÜL.
DOUBLE CARTRIDGE (ICE+FINAL)
EXPERT CARTRIDGE 2.10
PRINTER INTERFACE

FREEZE MACHINE

1. Diskten ve teypten hızlı yükleme
2. Diskteki ve teypteki programları tek parça olarak kopya edebilme (Orijinalin uzunluğunda atar, programı uzatmaz)
3. Kopya yaparken program ismi yazabilme
4. Çok parçalı programları yine çok parçalı olarak disk veya teybe atabilme imkânı
5. Turbolu kopya yapma imkânı
6. Korumalı kopya yapma
7. Tam disk kopya yapabilme (Korumalı programları da)

Ve Daha Birçokları...

Her türlü bilgisayar ve donanımı satışı, zengin program çeşitleri

NOT: Ürünlerimizden satın almak için Yapı Kredi Bankası İstanbul Osmaniye şubesi 415 nolu hesaba Cem Akar adına ürünün bedelini yatırmanız ve bize dekontun fotokopisini göndermeniz yeterlidir.

BİLTEK
BİLGİSAYAR VE TEKNOLOJİ TİCARET

Ebuzziya Cd. Marmara Çarşısı Kat: 1 No: 105/106
Bakırköy/İSTANBUL Tel: 583 14 90

64'ler

AYLIK OYUN AÇIKLAMALARI DERGİSİ

Sahibi ve Genel Yayın Yönetmeni
ABDURRAHMAN PALA
Yazı İşleri Müdürü
TAYFUN TÖZEN
Müessese Müdürü
FATMA PALA
Yayın Kurulu
REFET OKTAN
TAYFUN TÖZEN
ABDURRAHMAN PALA
RASİM MİNGU
Dr. OSMAN SAYHAN
BAYRAM DEMİR
FATMA PALA
SEMA GÖNAL
İdare yeri
ŞEHİT ASIM CADDESİ 51/5-6
80690 BEŞİKTAŞ-İSTANBUL
Telefon
160 82 11
İlan sorumlusu
SEMA GÖNAL
İlan rezervasyonları için telefon
161 65 87
Yayına hazırlayan-Montaj
SAFA TANITIM HİZMETLERİ
Renkayrımı ve filmler
GÜVEN REPRODÜKSİYON A.Ş.
Dizgi
ELDİM ELEKTRONİK DİZGİ
BASKI
ALNER OFSET
İzmir Temsilcisi
Semih KOSOVA
Tel: 21 87 55

Dergimiz basın ahlâk yasasına uyar. Gönderilen yazılar yayınlansın yayınlanmasın iade edilmez. Dergimize göndereceğiniz malzeme yayına değer bulması halinde telif ücreti ödenerek yayınlanır.

İLAN TARİFESİ

Arka kapak Renkli.....500.000. + K.D.V
Ön arka iç kapak Renkli.....400.000. + K.D.V
İç sayfalar Renkli.....300.000. + K.D.V
İç sayfalar Siyah/Beyaz.....200.000. + K.D.V
Renkli ilanların renkayrımları müşteriye aittir.
İsteyen müşteri için renkayrımı ve grafik hazırlanır ve kendisine ayrıca fatura edilir.

YAYINCININ NOTU

Siz bilgisayarcılar bu zamana kadar elinize geçen veya satın aldığınız bir oyunu oynayarak öğrendiniz. Oyunun püf noktalarını da tecrübe ederek keşfedebildiniz. Ancak bu Batı'da böyle yapılmıyor. Avrupa ve ileri memleketlerde bu konuda yayınlanan dergiler Bilgisayar oyuncularına kolaylıklar sağlıyor.

İşte biz elinizdeki bu dergi ile bunu yapmaya çalıştık. Oyunların püf noktalarını, oyunun kolaylık ve zorluklarını sizler için oynayarak öğrenmeye ve bulduklarımızı size aktarmayı amaçlayan bir dergi çıkardık.

Dergimizde çıkan en son oyunların açıklamalarını püf noktalarını, zorluk ve kolaylıklarını öğrenerek "**Hangi oyunu alayım?**" diye kendi kendinize seçim yapmak durumunda kaldığınızda da dergimizin size verdiklerinden faydalancaksınız.

Ancak takdir edersiniz ki böyle bir dergi sizin katkınız olmadan olamaz. Biz bütün oyunları bütün incelikleriyle etüd edip size veremeyiz. Bu konuda siz de elinize geçen veya oynadığınız oyunlardaki püf noktalarını, zorluk ve kolaylıklarını bize yazarsanız sizin adınızla dergimizde yayınlayacak ve diğer arkadaşlarınıza yardımcı olmanıza hizmet edeceğiz. Bunun için ayrıca harçlığınıza da katkı sağlayacağız. Göndereceğiniz her yazı ve inceleme "**Yayın Kurulu** tarafından yayına değer bulunması halinde yayınlandığında, tarafınıza tensip edilen bir ücret ödenecektir.

Dergimiz Gazete bayilerinde satılmayacak... Bu sayıyı elde ettiğiniz bilgisayarcınızdan gelecek ayın ilk haftası içinde yeni derginizi alıp gideceksiniz.

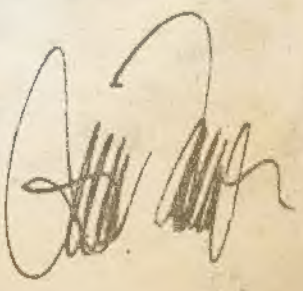
Tabii ki dergiye sahip olmanın tek yolu bu değil... Eğer derginin içindeki "**abone**" formunu doldurarak bedelini banka şubesine yatırdığınız takdirde dergi, düzenli olarak her ay başında posta yolu ile adresinize gönderilecektir.

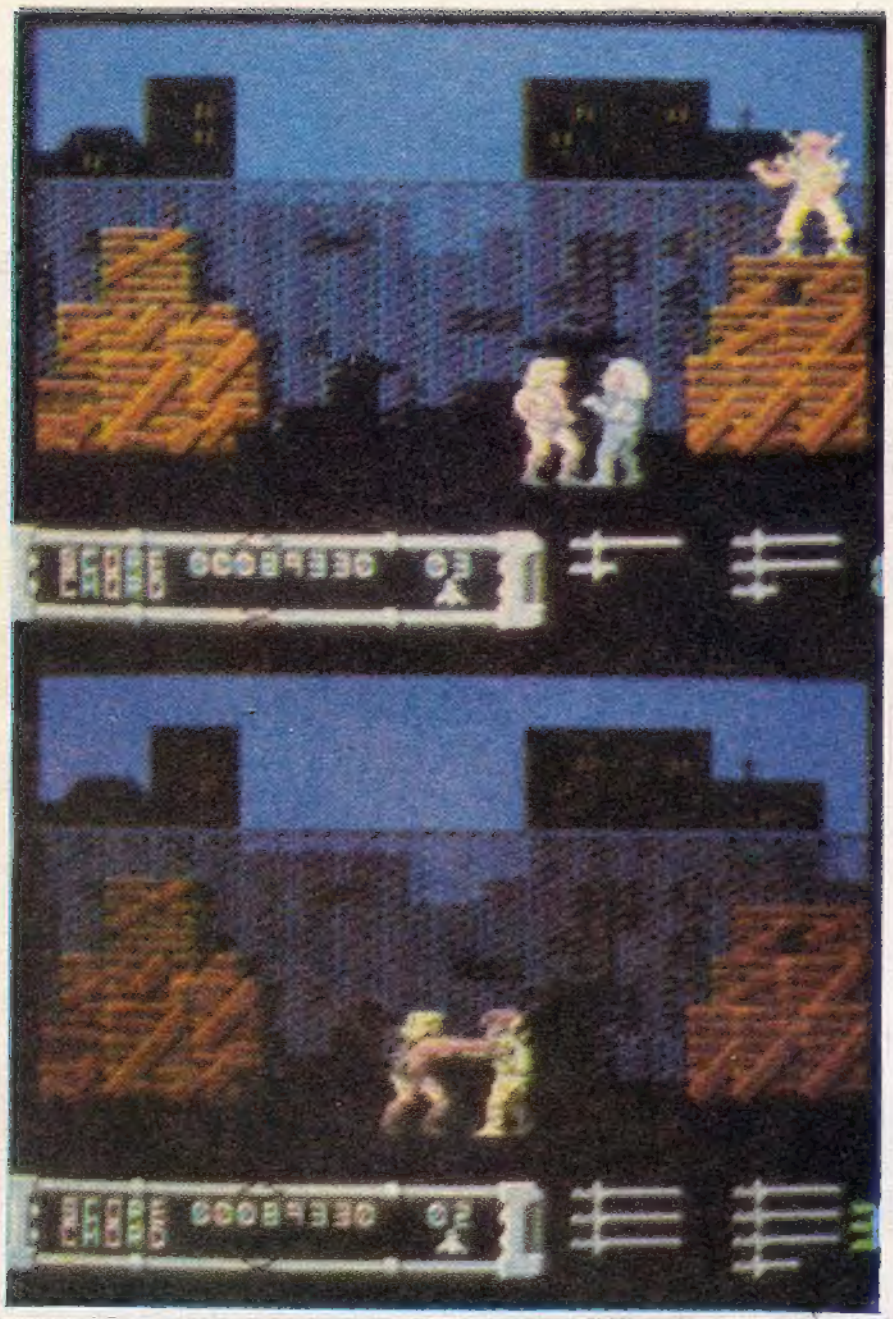
Bir dergi'nin başarısı **okuyucularıyla bütünleşmesine** bağlıdır. Bizler böyle bir bütünleşme için size elimizi uzattık. Sizden de elinizi uzatarak bizimle bir güç oluşturmanızı istiyoruz.

Daha iyi, daha güzel, daha dolu bir dergi için elele..

Hoşçakalın...

Abdurrahman PALA





MAS
OF THE U

Her şeyin oyunu olurda|Rocky 4'ten tanıdığımız Ivan Drago'nun (Dolph Lundgren) çevirdiği "Masters of the Universe" filminin oyunu olmaz mı?

Oyunda he - man dünyamıza geliyor, ne yazık ki, iskeletorla adamları da geliyor. He - Man kötülüklerle, dünyamızda da kahramanca çarpışıyor.

Amacınız iskeletoru yenmek için, CHORD denilen notaları toplamak, bunları yol üstünde bulacağınız gibi iskeletorla yaptığınız savaşları kazandığınızda da bunları alabilirsiniz. Büyücü bu görevde sizle temas kurarak nerelere gitmeniz gerektiğini söylüyor.

Siz önce, SCRAPYARD denilen yere gönderiyor. Burda İskeletor'un iki adamıyla yumruk yumruğa savaşıyorsunuz. Sonra sizi GRAVEYARD denilen mezarlığa gönderiyor. Siz tam oraya gittiğinizde yanıldığınızı söylüyor ve sizi CHARLIES SHOP denilen bir elektrikçi dükkanına yolluyor. Burada 70 tane robot ve insanla savaşıyorsunuz.

Bu görevleri yaparken de etrafa dağılmış chordları da toplamayı unutmayın.

YANKI

ELEKTRİK
ELEKTRONİK

SAN. TİC. ve PAZ. LTD. ŞTİ.

ELEKTRONİK KONUSUNDAKİ TÜM YENİLİKLERİ BÖLGESİNE GETİREREK MÜŞTERİLERİNİN HİZMETİNE SUNMAYI AMAÇ EDİNEN FİRMAMIZ BİLGİSAYAR KONUSUNDA DA HER TÜRLÜ HİZMET VERMEKTEN GURUR DUYMAKTADIR.

- COMMODORE C 64 BİLGİSAYAR
- COMMODORE CEVRE BİRİMLERİ
- EĞİTİM VE OYUN PROGRAMLARI
- COMMODORE PC 20 - 40
- HER TÜRLÜ YAZILIM
- ÖZEL İŞ PROGRAMLARI

✓ HERTÜRLÜ TÜKETİM MALZEMELERİ VE DESTEK ✓

HÜRRİYET CAD. MAKO ÇARŞISI NO: 20
TEL: (9) (463) 17332
KARABÜK

TERS
UNIVERSE

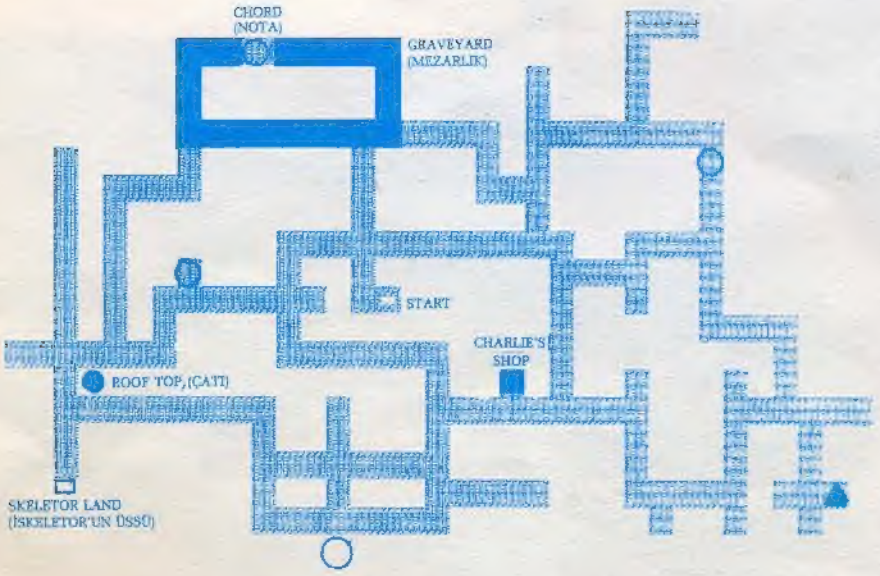
En son olarakta bu cüce sizi şehrin batı yakasındaki merdivenle çıkılan bir dama (ROOFTOP) çağırıyor. Merdivenleri çıktığınızda uçuş diskini buluyorsunuz. Bununla iskeletor'un bulunduğu yere iniyorsunuz.

İskeletor size bütün arkadaşlarınızı yakaladığını ve oyunun başından beri ele geçirmeye çalıştığınız "anahtar"a sahip olduğunu, bunun içinde durumunuzun ümitsiz olduğunu söylüyor; ama siz, kanınızın son damlasına kadar kötülükle savaşacağınızı söylüyorsunuz. Burada 1. şıkkı seçmeniz daha doğru olur.

Ve... en sonunda iskeletorla teke tek karşı karşıyasınız ama haşmınızın yenilmesi çok zor. Çünkü durmadan ışın fırlatıyor. Joystick'i geri çekerek ışınları atlatabilirsiniz. Eğer yenilirseniz iskeletor bütün kainatın hakimi durumuna geliyor onun için iskeletor'u yenmeye bakın.

Oyunda boşluk tuşuna basarak şehrin haritasını alabilirsiniz. Kılıçları toplayarak da enerjinizi çoğaltabiliyorsunuz. Zamanınız sınırlı olduğu için acele etmenizde yarar var. İşiniz zor, ama arkadaşlarınızın hayatı ve dünyanın kaderi sizin ellerinizde.

İyi şanslar...



BARIŞ
BİLGİ İŞLEM

TELETEKNİK YETKİLİ SATICISI

En yeni

Commodore

AMIGA

MSX Proğramları için
Bizi arayınız

Bütün Türkiye'den sipariş kabul edilir.

Adresimiz: 857 Sok 17/A
KONAK - İZMİR
TEL: 25 90 73 - 13 93 24

Out Run™

Out Run arcade makinelerde ortalığı kasıp kavurduktan sonra sununda C64 versiyonu da piyasaya çıkabildi.

Out Run sizi bir Ferrari Testarossa'nın direksiyonuna oturma imkanı veren bir yarış programı. Hedefiniz ise verilen bir süre içinde belirli bir mesafeye ulaşmanız. Üç Boyut efektinin bize göre biraz yetersiz kaldığı bu oyunda yolun değişimleri oldukça inandırıcı amla yolun kenarındakiler ve sizi geçen diğer otomobiller için aynı sözleri söyleyemiyeceğiz.

Ne var ki,artık klasikleşmiş Pole Position'dan bazı ses efektleriyle (fren ve virajlardaki kayma sesleri) bir gömlek daha üstün. Şöförün yanında oturan ve kazadan sonra da ihtiyatsız sürücüyü suçlayan hanım ayrı bir hava vermiş. Yola çıkmadan önce arabanın teybinden dinleyebileceğiniz müziği seçebilmeniz de oldukça gerçekçilik katmış.

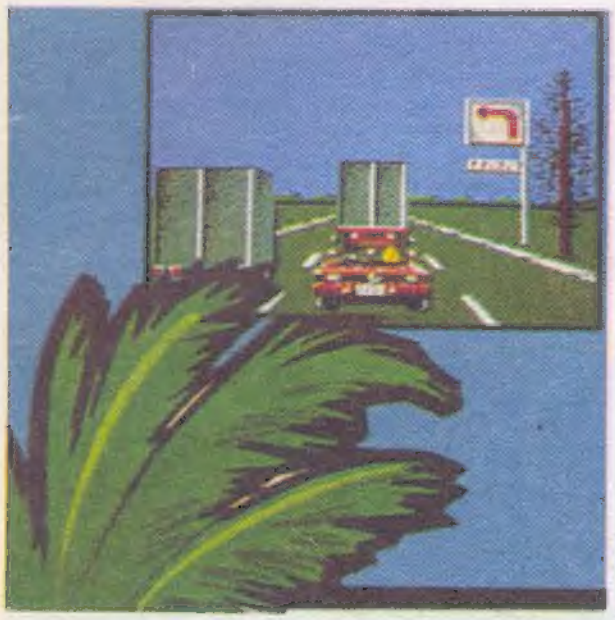
Yarışa start noktasında yeşil ışığın yanmasıyla başlıyorsunuz. Arabayı zorlamamak için birinci vitesle kalkmanız ve hız göstergesi en az 150'yi gösterinceye kadar ayni vitesle devam etmeniz, daha sonra ikinci vitese takmanız tavsiye edilir. Böylece aracın devrini kaybetmeden yola devam etmesini sağlayabilirsiniz. Yolda karşınıza birçok araç çıkacak ve siz de doğal olarak o araçların sağından ve solundan geçmeye çalışacaksınız. Dikkat etmeniz gereken aracı geçerken yolun ne tarafa döndüğüne bakmak ve ona göre zaman ayarlaması yapmak...

Joystick'i geriye çekerek fren yapabilirsiniz. Ama ikinci viteste hızlı giderken, virajlara girdiğinizde fren yapmak yerine vitesi küçültmenizi tavsiye ederiz. Aksi takdirde ya ters bir takla atacaksınız, ya da süratiniz oldukça düşecektir. Oyunda kaza sırasında yanma olmadığı için sakın sevinmeyin çünkü önünüzdeki araca çarpmanız halinde hızdan ve zamandan oldukça büyük bir bölümü kaybediyorsunuz.

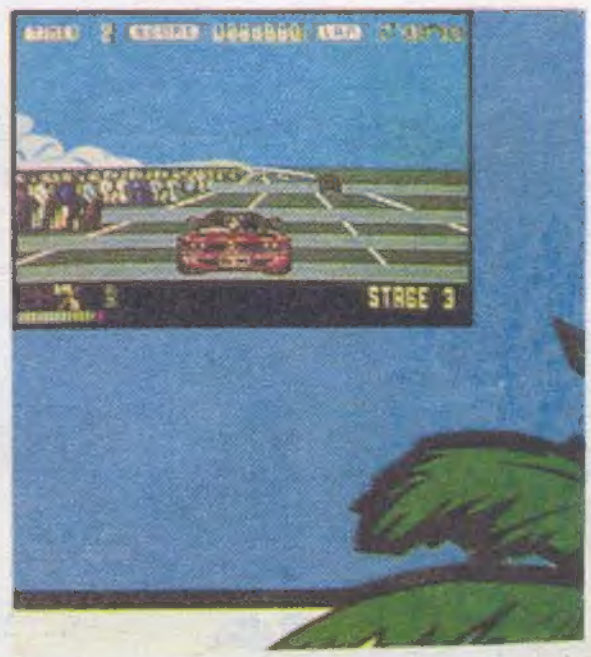
Sonuç olarak bir başka yarış proğramı... Eskilerinden sıkıldı iseniz tavsiyeye şayandır.

Ahmet Yıldırım

SES, EFECT, ve sizi suçlayan yanınızdaki bayan yolcuyla şahane bir oyun

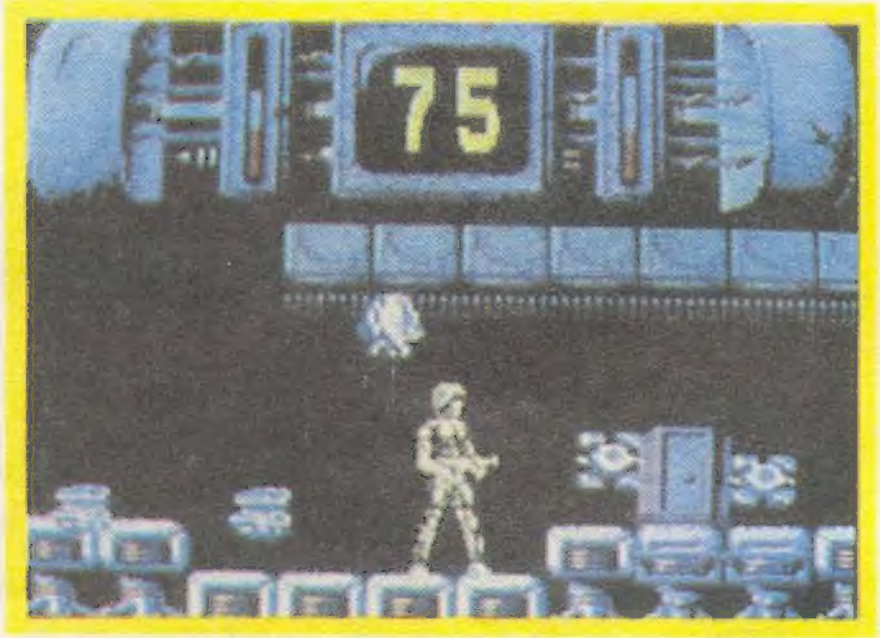


Out Run



TRANTOR

Bir başka US. GOLD oyunu daha Trantor. Kendi gezegeni Zybor'u kötü kalpli Nebulithone'un elinden kurtarma görevi bu kez Trantor'a verildi. Trantor onların son umudu ve son - Fırtına Savaşçısı -. Doğrudan Nebulithone'un Genel Karargâhına bırakılmış ve orada elinden geleni yapma durumunda. Bundan ötesi size kalmış.



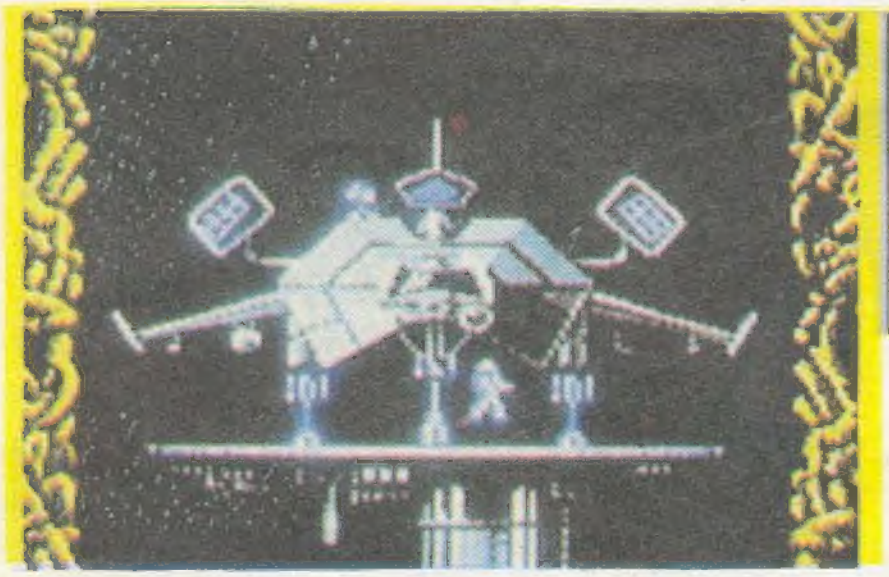
Görevinizi başarı ile sonuçlandırmak için her kattaki bilgi sayarlara girin ve zamanınızı sıfırlayın. Ayrıca bulacağınız harfi di bir yere not etmek gerek.. Bütün katlardaki harfleri toplayıp beşinci kattaki terminale girmelisiniz. Buradan alacağınız şifreyi de en alttaki bilgisayara girmelisiniz. Bunları yaparken de tornavida, anahtar ve benzeri şeylerden yararlanın.

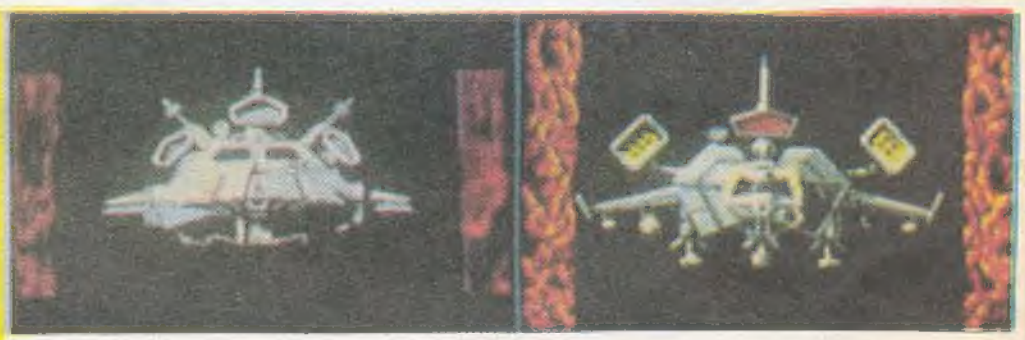
Karargah çeşitli katlardan oluşmuş durumda. Toplam 8 kat var. Grafik olarak bazı farklılıkları varsa da ana öğeleri farksız.. Her katta birbirinden daha güçlü çeşitli yaratıklar "Trantor'un ölümcül silahından kurtulamıyor. Ama hemen keyiflenmeyin çünkü Trantor'un cephanesi sınırsız değil... Trantor'un son,ama canlı savaşcı olarak kalmasını istiyorsanız yaratıklardan uzak durmayı da bilmeniz gerekir.

Her katın kendi terminali var. Orada çeşitli eşya ile birlikte şifrenin parçalarını da buluyorsunuz. Ama işin güç yanı her doksan saniye de bir terminale ulaşmazsanız elveda Trantor. Her katın bir de malzeme dolabı var. Orada araştırmanıza yardımcı olacak çeşitli şeyler var. Örneğin bir enerji kalkanı. Bu kalkana dokunan anında toz oluyor. Ama bu kalkanı ömrü de fazla uzun değil.

Dolapta ayrıca yedek enerji, yakıt, zamanı sıfırlama olanakları da mevcut. Ama bunları alırken, çalışmaya başlayan bir saatli bombayı 25 saniye içinde durdurmanız gerekir. Bunun için hemen bir bilgisayara koşun ve zamanınızı sıfırlayın. Ayrıca her katta iki asansör var biri aşağı diğeri yukarı çalışıyor. Oyunun ana konusu şifrenin gerekli parçalarını bularak çözmekte...

Sonuç olarak geniş ve gerçekmiş gibi hareket eden sprite'ları, iyi bir kurgusu ve gerçekçi bir senaryo ile bu oyun ses getireceğe benzer.





ARCADE'den hoşlananlar için

THE TRAP DOOR II

Büyük ilgi gören Trap Door I'den sonra nihayet II'de çıktı. Oyun I .nin heyecanı ve esprisini sürdürüyor.

Oyunun birinci bölümünden de hatırlayacağınız gibi, sevimli, yaratık BERK, yardımcıları DRUT (Kurbağa) ve BONİ (Kafatası) ile birlikte Korkunç canavar THING'in yemeklerini hazırlıyorlardı. Oyunun ikinci bölümünde ise, Boni bir canavar tarafından Trap Door'un içine hapsediliyor ve Boni'nin sadık arkadaşları olan sizler, hiç çekinmeden peşinden, Trap Door'a atlıyorsunuz. Böylece dört bölüm sürecek heyecanlı bir maceraya atılıyorsunuz.

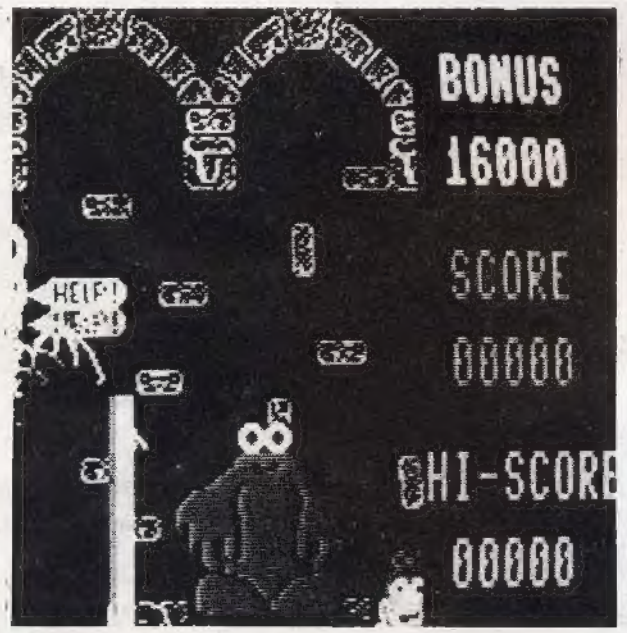
Oyuna başlamadan önce, bazı kontrolleri açıklamakta yarar var: Berk'in kontrölleri oldukça basit. Sağa, sola yürüyebilir. Joystick'i geri çekerek herhangi bir cismi alabilir (eğer zemin seviyesinin üstündeyse yukarı çekmelisiniz) ve eğer yenilebilir bir maddeyse Joystick'i yukarı çekerek yiyebilirsiniz. Drut'un kontrölleri biraz daha karışık; Joystick'i devamlı yukarı çekerek Drut'u istediğiniz kadar yükseğe zıplatabilir veya yana çekerek uzun bir atlayış yaptırabilirsiniz. Joystick'i geri çekerek de Drut'u, zemin seviyesinin altına ya da üstüne çıkarabilirsiniz. Eğer Drut, zemin seviyesinin altında ise taş sütünlerin içinden geçebilir ama yukarıda asılı olan herhangi bir cismi düşürmek istiyorsanız muhakkak zemin seviyesinin üstünde olmalısınız. Joystick'i kendi haline bırakırsanız Drut, solucan avlamaya başlayacaktır. Oyunda Kırmızıya basarak Berk'in vad Drut'un kontrollerini alabilirsiniz. Hangisini Kontrol ettiğinizi ise alttaki küçük yarattıkların aldığı renklerden anlayabilirsiniz (mavi Berk, sarı Drut). Oyunun hak anlayışı ise oldukça değişik. Siz yandıkça ve zamanımız azaldıkça alttaki küçük yaratıkların gözleri sırayla kapanıyor. Bütün hayvanların gözleri kapanınca da oyun bitiyor. Ayrıca Drut, Trap Door I'in tam tersine ikinci bölümde sizin en büyük yardımcınız oluyor.

Bu ön açıklamalardan sonra artık oyuna geçebiliriz:

TRAP DOOR II

BÖLÜM 1:

Trap Door'dan aşağıya düştükten sonra sağınızda ve solunuzda iki ayrı yol göreceksiniz. Önce Drut'u, sol tarafa gönderip, yukarıda asılı olan anahtarı düşürün. Bu sırada size engel olmaya çalışan canavara dikkat edin. Sonra Berk'i alıp yukarıdan düşen örümcekleri dikkatlice geçtikten sonra anahtarı alın ve başladığınız yere dönün. Şimdi Berk'i sola doğru götürüp buradaki kuyuya anahtarla beraber düşürün. Drut'u, kuyunun üzerinden atlatıp havada asılı olan kırmızı şekeri düşürün. Sonra bunu, Drut'la sürüyerek Berk'in bulunduğu kuyuya atın ve bu şekeri Berk'e yedirin, böylece Berk kısa bir süre için kanatlanıp uçabilir. Şekeri yedikten sonra anahtarı alın ve kırmızı şekeri düşürdüğünüz odaya gelin. Eğer kanatlarınızın süresi yetmeyip yine kuyuya yuvarlanırsanız üzülmeyin, kırmızı şeker yine eski yerine dönmüştür. Onu yine yere düşürüp Berk'e yedirebilirsiniz. Bu işleri yaparken Drut'u da kuyuya düşürürseniz yapacağınız iş şu; önce Drut'u sol sütünün tam yanına yapıştırın ve yukarı doğru çekerek olabildiğince yükseğe zıplatın (zemin seviyesinin üstünde). Sonra yana çekerek üstteki platforma, kondurun ve çekin. Sonra Berk'le kapıyı açın (yukarı çekin). Kapının açıldığını ekranın ışıldamasından anlayabilirsiniz. Sonra Drut'u elinize alıp kapıdan girin.

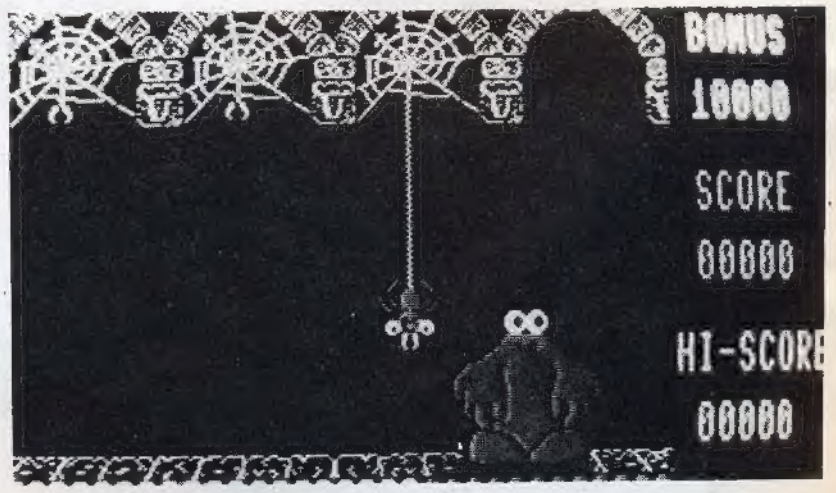


BÖLÜM 2:

Bu bölümde anahtar, kolayca ulaşılabilecek bir yerde değil, oldukça yüksektedir. Anahtarı almak için bazı eşyalardan yararlanmak gerekir. Öncelikle tam tepenizde duran deliğe Drut'u zıplatarak oradaki beyaz cismi düşürün ve bunu Berk'e yedirin. Gördüğünüz gibi artık Berk'te, Drut gibi yükseklere zıplayabiliyor. Bundan sonra Berk'le beraber sola doğru ilerleyin, tehlikeli sarkıtları geçtikten sonra canavarlarla karşılaşacaksınız. Bunların üzerinden iyibir zamanlamayla dikkatlice zıplayıp (aman fazla zıplamayın tavana çarparsınız) en soldaki odaya gelin. Burada havaya top atın sarı bir testi göreceksiniz, sakın onu almaya kalkmayın çünkü yanarsınız. Önce Drut'u kullanarak testinin yanındaki beyaz cismi düşürün, sonra testinin attığı toplara dikkat ederek Berk'i karşıya atlatın ve beyaz cismi yedirin. Artık Berk, testiyi tutabilir, ama yinede temkinli olun attığı toplar sizi yakabilir. Artık zıplama yeteneğiniz olmadığı için, canavarı testinin yardımıyla geçmelisiniz. Bunun için canavar arkasını dönüp yürürken mümkün olduğunca, yakınına testiyi bırakın ama canavara fazla sokulmayın. Bundan sonra canavarlı ekranın dışına çıkıpsabırlabekleyin, arada sırada Drut'u gönderin canavarın ölüp ölmediğine bakabilirsiniz. Eninde sonunda testinin fırlattığı top canavarın üzerine düşerek onu yok edecektir. 4 canavarı bu sistemle geçip geri döndükten sonra testiyi tepedeki deliğin altına koyun. Testinin attığı topun anahtarı düşürmesini bekleyin, sonra kapıyı açıp Drut'u elinize alıp içeri girin.

BÖLÜM 3

Önce Berk'le sağa doğru ilerleyin ve burada rastlayacağınız iki gözlü salyangozu alın, sonra tepedeki büyük deliğin altına gelin ve Drut'u bölüm I'deki kuyudan çıkma stili ile yukarı çıkın ve Drut'u burada zıplar, vaziyette tutun, sonra Berk'e salyangozu yedirin ve balon gibi yükselerek deliğin üstündeki tavana çarpmasını sağlayın. Sonra Drut'u Berk'e çarptırarak sağa doğru ittirin (Drut önce soldaki küçük çıkıntıda olmalı.) Böylece Berk üst kata çıkmış oldu. Burada yapacağınız şey mumları üstteki karelere sıra ile dizmek. Bu sırada size engel olmak istiyen kepçeye dikkat edin. Mumları dizdiğinizde ekranın yanları ışıldayacak ve size bir uçma salyangozu verilecektir. Bununla sağa doğru gidin ve karşıya geçin, sonra buradaki uçma salyangozunuda yiyerek uçma zamanınızı arttırın. Sonra Berk'i birkaç santim havalandırarak, demin üzerinde durduğunuz çıkıntının en uç noktasına (Berk'in tam ortasını) getirin ve aşağı düşün. Böylece, sizi canavara fırlatan rampanın üzerine düşmemiş ve canavardan kurtulmuş oldunuz. Havada asılı olan anahtarı, Drut'la düşürün ve Berk'le zemin seviyesinin altına koyun ki Drut, onu sürüyerek getirebilsin. Sonra buradaki salyangozuda zemin seviyesinin altına koyun. Kanatlarınızla rampanın öbür tarafına geçin. Drut'a, sırayla salyangozu ve anahtarı rampanın öbür tarafına geçirin. Bundan sonra yapmanız gereken salyangozu yiyerek görünmez olmak ve anahtarı elinize almak, hemen sola doğru ilerlemek. Burada canavar sizi yemeğe çalışacak fakat bulamadığı için bunu yapamayacaktır. Ama yinede çabuk olun görünmezlik hapı sınırlıdır. Sonra kapıyı açın ve Drut'la birlikte girin.



BÖLÜM 4:

Ve sonunda Boni'nin hapis olduğu zindana geldiniz. Burada bulacağınız topu üstten damlayan damlalarla doldurabilirsiniz. Ama ben bunun bir faydasını görmedim. Neyse ilk yapılması gereken şey Berk'e zıplamasını sağlayacak hapı yedirmek. Bundan sonra sağa doğru gitmenizi engelleyen küçük engeli arada sırada çıkan yarasayı ve tepeden damlayan sulara dikkat ederek atlayın, aynı şekilde mızraklı iskeletide atlattıktan onra burada bulacağınız uçma hapını yiyin. Sonra Drut'la Boni'yi kafesinden düşürün. Ve uçarak karşıya geçin ve buradaki uçma hapını yiyerek ve Boni'yi alarak tekrar geri dönün. Uçarak engelleri aşın, ama dikkat edin havada fazla kalmayın, uçma süresi sınırlıdır. Sonra tekrar Boni'yi aldığınız yere dönün, buradaki uçma hapını da yedikten sonra aşağıya düşün ve düşer düşmez ekranın en sağına yapışın, buradaki hayalet size birşey yapamaz. Drut'la anahtarı düşürün ve yılanın boş bir anını kollayarak anahtarı hemen kapıp havalanın ve kapıya dönün sonra aynı yolla Drut'u da kuyudan kurtarın ve sonra Boni ve Drut ile kapıya giderek oyunu bitirin.

İyi şanslar... **Rasim Mingu**

HATIRLAYALIM...

THE TRAP DOOR

Obur, vatandaşın biri zavallı yaşlı Berk'e ziyafet hazırlanmasını emreder. Berk, ahçılık konusunda gözü açık birisi değildi. Berk yiyeceklerin mümkün olduğu kadar iğrenç olması gerektiğini ve obur vatandaşın kendisini deli edeceğini bilmektedir. Bu durumda üç öğünlük yemek listesini ve bonları boğazından geçirecek içecekleri bir araya getirerek Berk'e yardım edeceksiniz. Berk'e mükemmel bir yemek tarifi de yaparsanız iyi olur. başarımızın sırrı bu yemek listesi ve tarifidir. Şimdiye kadar karşılaştığınız en kötü görev neydi? Bahse girerim ki yukarıdaki öbür için çalışmak kadar kötü iş olamaz. Zavallı Berk, onu hazırlamakla görevli. Berk olarak nereden başlayacağını bilmek çok zor. Çünkü bulmanız ve kullanmanız gereken şeylerin her çeşidi şatoda mevcut.

Her neyse şato çok büyük. Tamı tamına altı odası var. Fakat şatonun ayrıca balkonları, bir mahzeni ve avlusu var. Önde veya arkada bir şeyler keşfedecek, bunları toplayacak, düşünecek ve etrafa atabileceksiniz. Gerçek zorlu TRAP DOOR. Bu bir kapı. Her ne zaman onu açarsanız, yaratıklardan birisi veya iğrenç yaratıklardan birisi dışarı çıkacak. Faydalı olabilecekleri sayacaksınıze. Fakat onların çoğu bir ızdırap. Kurbağa görünüşlü etrafınızda ve ayak altında dolaşan örümcek Drutt'u ele alın. BONI konuşan sihirli bir kuru kafa. Onu nasihat almak için kaldırıyorsunuz. Fakat o bazen yardım konusunda canınızı sıkmayacak.

Allah aşkına burada hiç güzel yaratık yok mu diyeceksiniz. Zaten bu iğneç yemekler hakkında çok şeyler söyleyeceksiniz. Burada onların dördü bir arada.

Solucan kutusu: Önce kutuyu bulacaksınız. Sonra Trap Door"u açınız. Kıvranan solucanlardan birkaçını toplayınız. Kutuya koyunuz ve obur'un aptal hizmetkarına gönderiniz. Off! Her zamanki gibi Drutt ayak altında dolaşıyor ve solucanları yiyor. Fakat endişelenmeyin. Drutt'u Trap Door'un tokmağına hafifce vurarak onu durdurabilirsiniz.

Kızartılmış yumurtalar: Şişman canavar kuş size yardımcı olmak için bulunduğunuz yere gelebilir. En iyisi kapıyı açıp bakarak onun dışarı çıkıp çıkmadığına bakabilirsiniz. Bütün yapmanız gerekeni biraz yumurta için kuşu kuluçkaya yatırmak, kızartma zamanı tavuğun altında beklemek ve yumurtayı yakalamak.

Haşlanmış çamur salyangozu: Eğer sulu mahzene doğru inerseniz salyangozların nerede olduğunu göreceksiniz. Aşağı inip çamurun içinde dolaşırsanız, salyangozların bazılarını yakalayabilirsiniz. Sonra onları pişirmek için sihirli alev üfleyen yarattığı kullanabilirsiniz. Hiç tek tekerlek etrafında dolaşan alet gördünüz mü? O bağlı olmasına rağmen etrafınızda dolaşacak ve sizi tost yapmaya çalışacak. Belki de onu odalardan birisinde asılı bulunan ağırlığın altına doğru sürükleyerek onu kafasına düşürebilirsiniz. Her şeyden öte bir Berk olmadığınızı hatırlayacaksınız.

Hindistan cevizi kırma: Bunlar gerçek çekirdektir. Bunların neye yarayacağını merak edeceksiniz. Boni, onların ekilmesi gerektiğini söylüyor. Ekildikten sonra ceviz bahçesinde büyüyecekler. İşte burada ceviz kırıcı yaratıklar faydalı olacaktır. Yaratıklar cevız kırmak için çizmelerini kullanırlar. Fakat ceviz suyunu neyin içinde biriktireceksiniz? Bu insanı hasta eder.

Bütün yiyecekler tamamlandı. Şimdi her şeyi sıraya koyabilirsiniz. Obur, aşağıya içinde paranız olan bir kasa gönderecektir. Onun açılması da ayrı bir problem. Zaten parayı almaya ümidiniz yok. Çünkü solucan ve salyangozların etrafta kıvrılmasına müsaade ettiniz. Kapıyı açık bıraktınız, yaratıkların herbiri etrafa zıplıyor.

Şato, olması gerektiği kadar loş ve karanlık. Yaratıklar rengarenk ve sihirli, solucan ve salyangozlar halıyle etrafta kıvrılıyor. En azından bir yere birşey düşürdüğünüz zaman tekrar alabiliyorsunuz. Bu işi yapmakta güçlük işin çok zor oluşu. Kurtları kutuya doldurabilirsiniz ama geri kalan yiyecekler, işin zor yanı. Gerçekten ne yapılması gerektiği, yanlış yapılıp yapılmadığı ve zamının uygun olup olmadığını çıkarmak için beyin hücrelerini çalıştırmalısınız. Eğer zaman konusunda başarırsanız yeni haklarınız olacaktır. Kaseyi açıncaya kadar hayli vakıt geçebilir.

Küçük ilanlar

OKURLARIMIZA...

Denenmiş ve faydası kanıtlanmış bir olayın yeniden tartışmaya çekilmesi kadar yanlış bir olay olamaz. Biz **"64'ler dergisi"** olarak sizin aranızdaki iletişimde büyük yararlarını gördüğünüz **"küçük ilanlar"** bölümünü dergimize koyduk. Daha önce de benzer şekillerini gördüğünüz gibi **"Küçük İlanlar"**ınızı ücretsiz yayınlayacak ve sizin aranızdaki iletime katkı sağlamaya çalışacağız. **"Küçük İlanlarınızı Şehit Asım Caddesi No: 51 / 5-6 80690 BEŞİKTAŞ - İSTANBUL** adresine gönderiniz.

Sevgili okuyucularımız.

Dergimiz size ulaşmak için yine Bilgisayarcınız - da size randevu vermektedir. Dergimiz Gazete bayilerinde satılmayacaktır. Bilgisayarcı'nızdan dergimizi temin edebileceksiniz.

Dergimizle randevulaşmak için ikinci bir yol ise abone olmak suretiyle olabilecektir. Dergimize abone formu'nu göndererek ücretini bankaya yatırıp dekontun fotokopisini bize takdirde dergimiz her ay başı penceresinde size "merhaba" **diyecektir.**

Aşağıda sadece bu sayı'ya mahsus bir abone kuponu veriyoruz. Bu kupon sayesinde dergimizin bir sayısını ücretsiz edinebileceksiniz. Nasıl mı?

Aşağıdaki kupon'u doldurup bize göinderdiğiniz takdirde, yıllık abone ücreti olan 12.000 TL. yerine bankaya 11.000 TL. yatıracaksınız. Sadece aşağıdaki kupona özgü olan bu hizmetten faydalanmak istiyorsanız ilk sayıda yayınladığımız bu abone formu'nu doldurup bize gönderin ve bir yılda bir dergiye bedava sahip olun.

ABONE FORMU

Dergınize abone olmak istiyorum Abone bedelı olan..... TL.yi **Türkiye İş Bankası Ihlamur Şubesi** nezdindekı 160965 no'lu hesaba yatırdım. Dergiyi adresime göndermenizı rica ederim.

İmza

Adım Soyadım..... ....

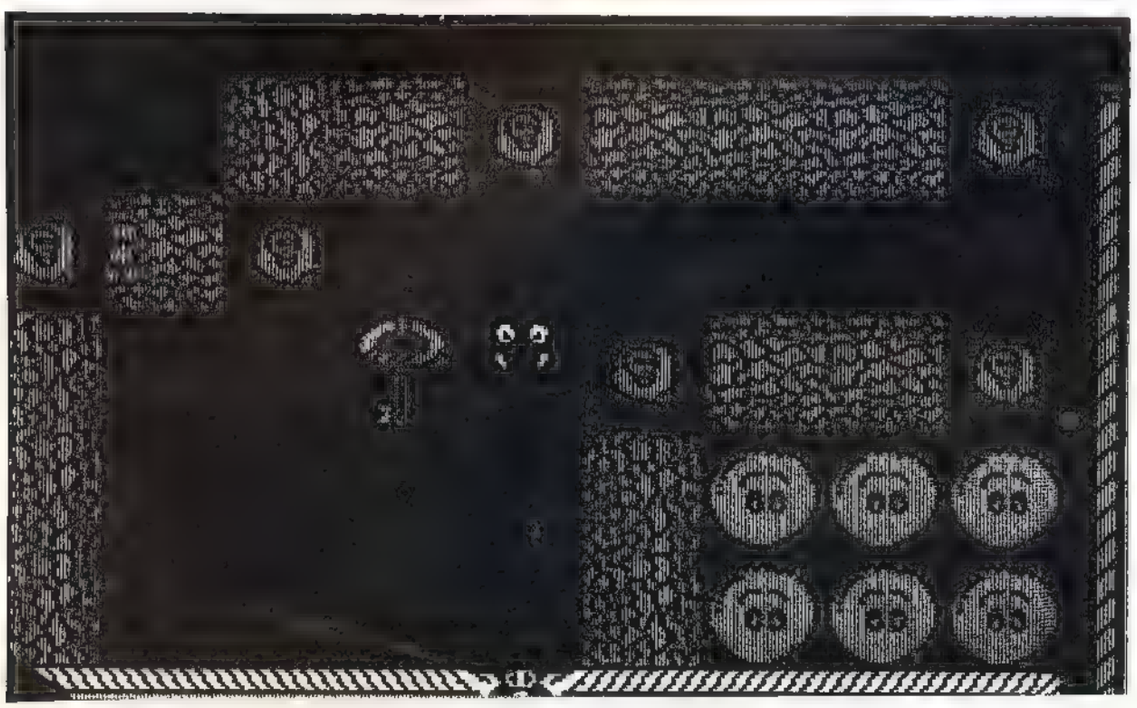
Adresim..... ....

]Altı aylık ☐ Yıllık

BONE CRUNCHER

Kahramanımız Bona sevimli bir canavar. İşi de Devlere sabun satmak. Bir şatosu var ve bu şatoda bir sürü iskelet. Bu iskeletlerden de kahramanımız sabun imal ediyor. Bir iskelet buldu mu en yakın kazana götürmesi gerek. Beş iskeletten de bir devin yıkanmasına yetecek kadar sabun oluşuyor.

Sizin yapacağınız da Bona rolünü üstlenmek. Bundan daha kolay ne olabilir ki değil mi? Ama işin zorluklarını da unutmamak gerek. Bunlardan biri de kilitli kapılar. Evet çoğu oyunda olduğu gibi bundan da anahtarları bulmalısınız. Eğer bir yerde kilitli kalırsanız: İntihar etmek için bir tuşa dokunmak yeter. Her şatoda olduğu gibi bu şatoda da çeşitli yaratıklar var. Bunlar üç türlü,üçü de kendine özgü biçimde öldürüyor. Onlardan uzak durun. Devlerde müşteriniz ama,yine de sizi öldürmek için peşinizdeler. Onlardan,ancak beş iskelet taşıyarak yaptığınız sabunların köpükleri kullanarak kurtulabilirsiniz. Bir de aptal yardımcınız Foozy var. Aptallığı da önüne kim gelirse onu yemesinden kaynaklanıyor. Önüne geçmeyin yeter.



Bravestarr

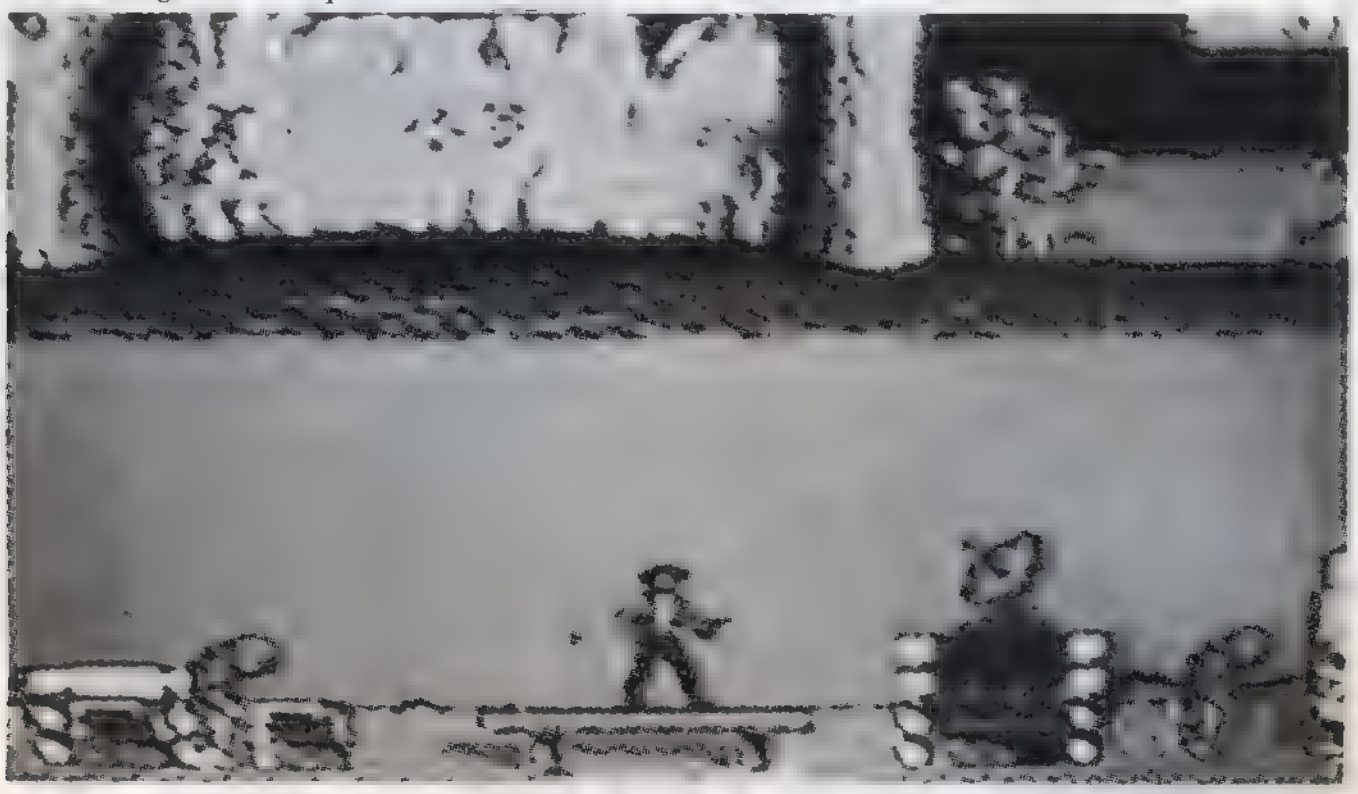
Bu oyunda siz çölün ortasındaki teksasta Kahraman bir şerif rolünü üstleniyorsunuz. Ama siz alelade bir Şerif değilsiniz... Çünkü ışın tabancanız, uçan bir eğeriniz var. Ayrıca gözünüz bir kartal kadar keskin görüyor, bir ayı kadar dayanıklısınız. Bir puma kadar hızlı koşabiliyor ve bir kurt kadar iyi işitiyorsunuz. Tabii ki bulunduğunuz kasaba da sıradan her hangi bir kasaba değil...

Kasaba da uydular, ışın topları, astronotlar ve benzer şeyler bulunuyor. Oyunda amacınız TEK HEX ile görüşmek... Çünkü ancak o sizi gideceğiniz yere ulaştırabilir. Oncelikle biraz paranızın olması lazım.. Bunun için kasaba'nın en solundaki uçan eğerinize gidin ve Joystick'i geri çekin. Sonrada yukarıdaki harita'da ok'u fıskıye'ye benzer şeklin üzerine getirin. Şimdi altında at olmayan bir eğer'in üzerinde uçarak STARR tepesine gidiyorsunuz. İçeri girdiğinizde "EXAMİNE" komutu ile harita'da PRAIR madenlerinin yerini keşfedin. Bundan sonra aynı şekilde bu madenlere gidin ve içeri girin... Yine 'EXAMİNE" komutu ile madendeki işçilerle arkadaş olun.. Ve onlardan bir parça KERİUM madeni alın. Sonra uçan eğerinize atlayıp değiş tokuş (EXCHANCE) yerine girin ve Joystick'i geri çekerek içeri girin. Burada KERIUM madenini vererek biraz para alın. Bara gidip barmen'e parayı verin. Barmen para karşılığı TEXHEX'in sizi DEADROCK'ta beklediğini söyleyecek. Buraya dolaştıktan sonra hapishane'ye gidin (JAIL). Eğer TEX HEX hapishaneye girmemiş ise hayal kırıklığına uğrayabilirsiniz ama eninde sonunda girecektir. Hapishane'de TEX HEX'ten hayalletin yerini öğrenin ve onunla savaşmaya gidin. Eğer başarırsanız oyunu bitirip Kahraman bir şerif oldunuz demektir.

Oyunda hak yok Ama belli bir zamanınız var yaratıklar size değdiğinde ve vurulduğunuzda zamanınız azalacaktır. Zamanınız bittiğinde de oyun bitecektir.

Bence gerek grafikleriyle, gerek hızlı temposuyla, gerek efektleriyle BRAVESTARR size Commodore'nuzun başında zevkli dakikalar yaşatacaktır.

Rasim Mingü



Athena

Bu oyunu kısaca anlatmak için Ghost'n Goblins ile Wonder Boy'un ortak bir noktaya getirilmesi diyebiliriz. Sanıyorum ilk kez bir oyunda ülkesinden koparılıp uzak ve garip diyarlara götürülmüş bir kadını oynayacaksınız. Oldukça cesur ve gözüpek bir prenses olan Athena günler boyu süren yolculuğunda çeşitli yaratıklarla çarpışarak kendisini bu diyarlara atan karanlıklar prensini arıyor. Bulunca ne yapacağı malum. Bağırsaklarını deşerek leşini parçalara ayırıp, her parçasını galaksi'nin bir kenarına atmak...

Grafikler iyi müzik ve efektler de öyle.. Bu kadar iyinin arasında aksayan tek yan ise, düşmanlarımız ,hem çok fazla sayıda hem de çok hızlılar. Bu, dokuz'u on'u birden saldıran yaratıklar karşısında yaşama şansınız yokmuş gibi görünüyor. Ama buna karşılık, yandığınızda oyuna en son kaldığınız yerden başlıyorsunuz. Kayaları parçalayarak yolunuza daha kestirmeden de devam edebilirsiniz. Bunun için oyunun başında birkaç yaratığı yok ederek,kaşığı alın. Kayaların altında bulacağınız miğfer, kılıç, ok, uçma ayakkabısı v.b. şeyleri de toplamayı unutmayın...

Ghost'n Goblins'i sevdiyseniz, bu oyundan da hoşlanacaksınız.

BİLGİSAYARLA İLGİLENİYORSANIZ

*Lütfen **DOS.BİL**'i Arayınız!*

COMMODORE PC'ler
COMMODORE AMIGA'LAR
COMMODORE HOME COMPUTER'LER
COMMODORE SOFTWARE DESTEĞİ + EĞİTİM

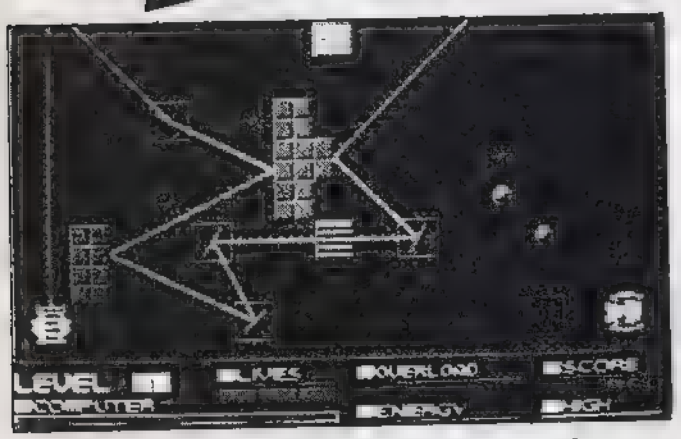
TAKSİTLE ALIM İMKÂNI!

DOS.BİL
BİLGİSAYAR VE ÇEVRE ELEMANLARI

TELETEKNİK Ev ve İş Bilgisayarları Yetkili Satıcısı
Özel İdare İşhanı 1-B/15 DENİZLİ Tel: 18769

Stratejiden hoşlananlar için

DEFLEKTOR

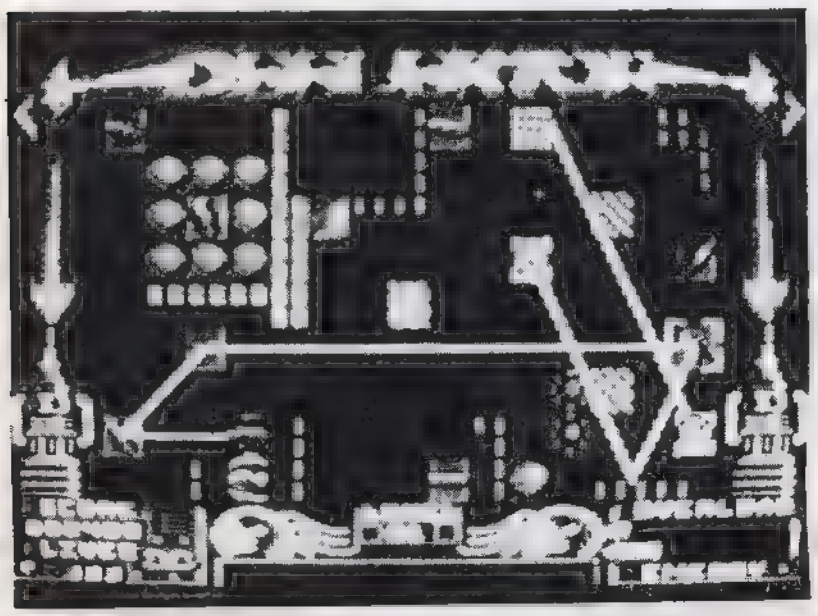


Oyunumuzda 50 bölümden oluşan bir labirentten çıkmaya çalışıyorsunuz. Bunun için de lazerinizi ve aynalarınızı kullanmalısınız.

Amaç, ekrandaki bütün kayaları yok edip uzay geminize binmektir, ama bu o kadar kolay değil.

Başladığınızda lazeriniz enerji ile doluyor ve önündeki aynaya ışın veriyor. Yönettiğiniz kareyi aynaların üzerine getirip ateşe basılı tutarak onları çevirmeniz mümkün. Böylece aynadan sekecek ışın, kayaları yok edicektir ama ışınınız her yere ulaşamaz. Bunun için ışınızı bir başka aynaya yollayarak onunda menzilindeki taşları temizleyin. Böylece bütün aynaları 360 derece döndürerek etraflarındaki kayaları temizleyin ama acele edin, çünkü enerjiniz sınırlı.

Işınınız beyaz duvara çarptığında eriyecek, kırmızı duvara çarptığında sekecektir. Eğer ışın geldiği yönden yine aynanın içine dönüyorsa, bir başka deyişle geri tepiyorsa lazeriniz ters yüklenecek yani OVERLOAD olacaktır. Bir kaç saniye bu durumda kalırsanız lazeriniz patlar.



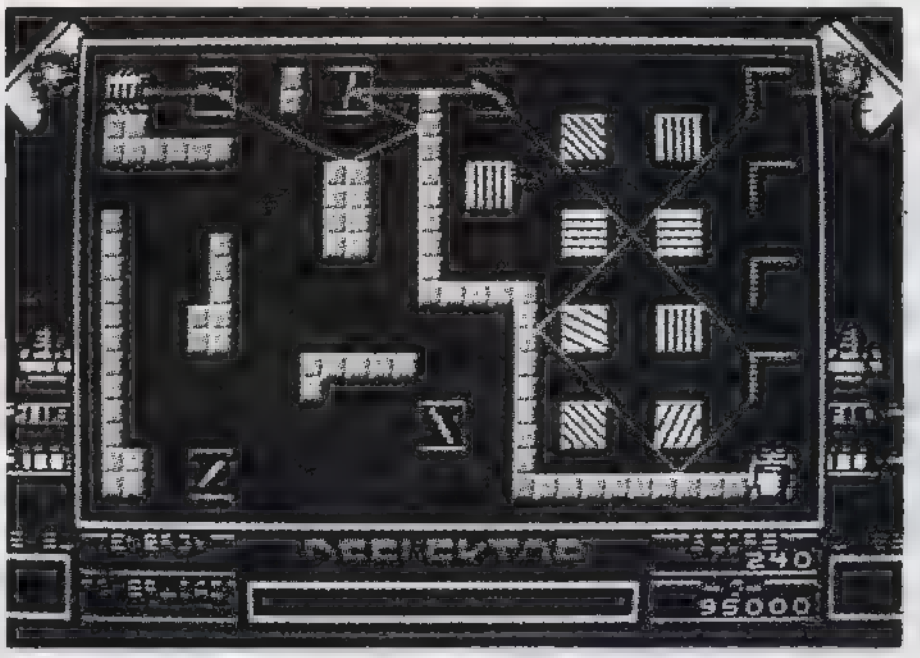
Aynalardan başka garip nesneleri de kayaları yoketmek için kullanabilirsiniz. Meselâ ilk bölümde iki top var, birisine bir ışın gönderirseniz diğerinden aynı yönden çıkacaktır birde ışın gönderdiğinizde etrafa kesik kesik rastgele ışın veren bir silahınız var, ayrıca dönen karelere ışın verdiğinizde olduğunu iletiyor.

Bütün kayaları yok edince lazerinizin altındaki kırmızı aracınıza ulaşmanızı engelleyen duvar kalkacaktır ve şimdi ışınınızı geminizin arkasına yollayın. Her bölümde üç hakkınız var. Haklarınız bitmeden o bölümü bitirirseniz yeniden üç hakla bir sonraki bölüme geçeceksiniz.

Oyun ilerledikçe daha karışık bir hal alıyor ayrıca değişik nesne ve yaratıklarla karşılaşıyorsunuz.

Basit oyunlardan hoşlanmayanlar ve Joystick'ten çok kafasını kullanmak isteyenler için çok güzel bir oyun...

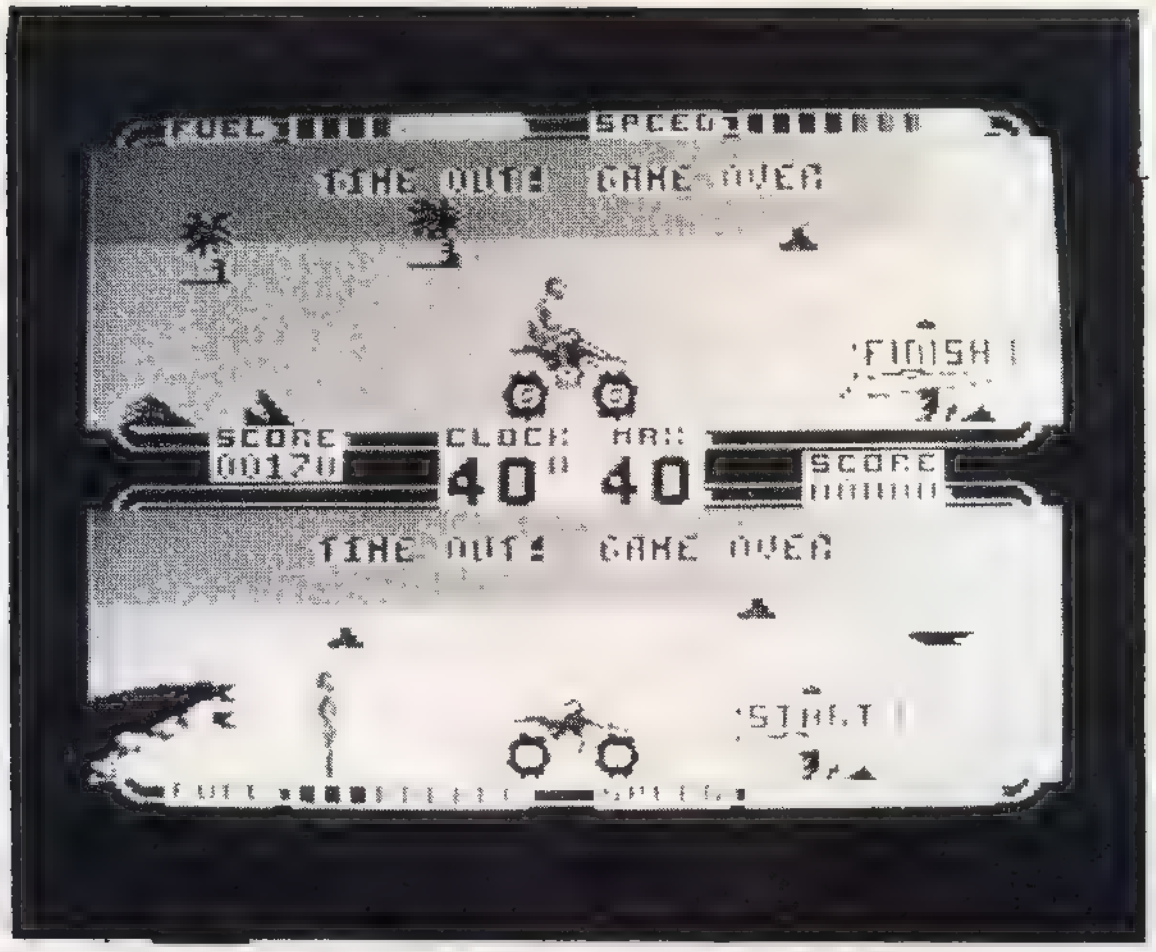
Rasim MİNGÜ



OKUR ANKETİ

Adınız.....
Soyadınız.....
Yaşınız.....
(Ay ve gün olarak)
Öğrenim durumunuz.....
.....
Bıtirdiğiniz okullar.....
.....
Bitirdiğiniz Özel kurslar.....
.....
Dergimizde arzu ettiğiniz
konular..(Başına (X) işareti koyunuz)
O Oyun tanıtmaları
O Genel bilgiler
O Bilgisayar dünyasından haberler
O Okur mektupları
O Küçük ilanlar
O Proğram dökümleri
O Diğer
O.....
.....
.....

Alaka gösterdiğiniz için teşekkür ederiz.



ATV SIMULATOR

BMX simulasyonu, motorsiklet simulasyonu, uçak ve gemi simulasyonu derken ATV SIMULATOR adlı oyun da , sonunda çıktı. Atv, dört tekerlekli motosikletle araba karışımı bir araçtır. Dengesi çok iyidir ve kullanması kolaydır.

İşte sizde bir atv sahibisiniz ve değişik bölgelerde, zor rampalarda v e bozuk yollarda kendinizi sınamak istiyorsunuz.

Oyun birçok tehlikeli ve zor pistten oluşuyor. (Kuzey kutbu, çöl) ayrıca işiniz tehlikeli engelleri aşmakla kalmıyor, bazı bölümlerde size engel olmaya çalışan hayvanlar da var. İsterseniz arkadaşınızla heyecanlı bir yarışta yapabilirsiniz.

Atv'nizi Joystick'i sağa çekerek hızlandırabilir, sola çekerek yavaşlatabilirsiniz. Ayrıca yukarı çekerek burnunu yükseltip, aşağı çekerek alçaltabilirsiniz.

Göstergeler ise oldukça basit. Altta geçen zamanınız, onun yanında yarışı bitimeniz için size verilen süre, üstte hızınız ve yakıtınız gösteriliyor.

Oyuna başladığınızda atv'nin üstünde değilsiniz. Hemen motorsiklete doğru kopuş atış tuşuna basarak atv'nin üzerine atlayın. kayalara geldiğinizde atv'nin burnunu kaldırın. Eğer çok kaldırırsanız düşersiniz. Bu kaldırma işlemini tam engele çıkarken yaparsanız daha iyi olur. Ayrıca her engele göre ne kadar burnunuzu kaldıracağınızı bilmelisiniz. Bunun için engelin diklik seviyesine göre burnunuzu ayarlayın taii ki engelin iriliğine de dikkat edin. Eğer engele yavaş girerseniz atlama şansınız artar. Fakat doğru ayarlıyabilirseniz en son hızda bile geçebilirsiniz. Eğer hızlı atlamanız gereken bir rampa varsa atv'nizi biraz geri alın ve hızınızı arttırarak atlayın.

Bazen öyle engeller oluyor ki bunları geçmek imkânsız gibi görünüyor. Eğer devamlı düştüğünüz bir engel varsa en iyisi en son hızla ona girerek atv'yi biraz havalandırmak. Böylece düştüğünüz halde epey uzağa savrulacaksınız ve zamandan kazanacaksınız. Önemli olan pisti bitirmektir.

Şimdi bazı pistlere göz atalım:

SAUND DUNING : Kum tepeciklerinin üzerinden atlamalısınız. Büyük tepelerde atv'nizin önünü kaldırın. Küçüklerde ise yavaş gidin.

GRASS TRACKING: Çayırda önünüze çitten ve samandan engeller çıkacak. Bunları atlamak oldukça zor. Bazılarında hızlı, bazılarında yavaş gitmek gerekli. İnerken atv'nin burnunun en çok yukarda, ne çok aşağıda olmasına dikkat edın. Hız çizgisinin kırmızıyı geçmemesi daha iyi olur.

ICEBERGES: Buzdağlarını geçerken buzdan engellerle karşılaşıyorsunuz. Bunlara hızlı girmeyin aksi taktide kayıp düşersiniz. Top oynayan fokların yanında ise yavaş ve burnunuzu kaldırmadan geçin.

DESERT: Çölde sfenksler, piramitler ve vazolarla karşılaşacaksınız. Bunların üzerinden atlamak için hızlı girin.

TROPICANA: Bu bölümde bir bataklıkta yarışıyorsunuz. Kuşlara ve timsahlara dikkat edin. Bunlara hızlı girmeyin. Bu bölümde engellerden çok hayvanlar, insanı uğraştırıyor.

İlerledikçe daha çok seveceğiniz bu oyunda başarılar....

Rasim MİNGÜ

GREAT GIANA SISTERS

Bugünlerde genellikle uzaylı, vurdulu kırdılı oyunlara bol bol rastladığımız herkesçe malum. Şimdi size güzel bir platform oyununun tanıtımına ne dersiniz?

'Great Giana Sisters'in kahramanı bugüne kadar pek rastlamadığınız türden' "güzel bir kadın". Giana, bir gece korkunç bir rüya görür ve şimdi sizin oynayacağınız 32. odanın sonunda bulacağınız kıymetli taşa ulaşmanız lâzım. Fakat bu aşamaya gelinceye kadar bir çok zorluklarla, garip ve tehlikeli sprite'larla karşılaşacaksınız. Kahramanımız oyuna silahsız olarak başlayacak ve düşmanlarından korunarak ilerlemeye devam edecek. Her ne kadar aşamalar farklı görünce de amaç aynıdır. Her taraf taş bloklarla dolu, fakat bazıları yıldız biçimindedir, siz bu yıldızların altına girerek yukarı doğru zıplayarak bunları parçalayıp içindeki cevherleri ortaya çıkarmaya çalışacaksınız. Genelde hep elmas çıkacaktır, bu da size öteki odaya geçtiğiniz taktirde yüklü skorlar yapmanızı sağlayacaktır. Her odanın sonunda kalan zamanızla, topladığınız elmaslar çarpılarak skor bordunuza işlenecektir. Bazende yıldızları parçaladığınız zaman renkli bir top çıkar, aman onu kaçırmayın çünki o size kayaları da parçalamanıza yardımcı olacaktır. Topu yakaladığınız zaman değişik bir olay olur ve bizim Giana tam bir "punk"çı oluverir. Bundan sonra yanmadığınız sürece işiniz kolay, bazen parçaladığınız kayalardan birtakım extralar bulabilirsiniz. Eğer parçaladığınız yıldızdan şimşek şekli çıkarsa onu da kaçırmayın, o da size ateş tuşunu kullanmanızı sağlar, böylece düşmanlarımızdan kaçmadan onları yok edebilirsiniz. Bunun dışında saklı olarak bulunan ışın odaları, ki bu ışın odalarından birine girdiğiniz zaman bütün leveli bitirebilirsiniz. İyi bir Joystic'e ve ani manevra kabiliyetine sahipseniz hemen bu oyunu oynamaya başlayın çünkü bu oyun, yeni çıkan oyunlar arasında güzel grafikleri ile oyun oynama tutkusunu arttırıcı olarak nitelenebilir. Müziği oldukça canlı ve güzel.

TAYLAN TİCARET Bilgisayar Elektronik

- ***GÖGE Kom. Şti.*** *Oyun eğitim ve iş programları Ege Bölgesi genel dağıtımı;*
- ***KİNG*** *ürünleri bayiliği:*
- ***MSX-SINCLAIR-COMMODORE-AMSTRAD-ATARİ*** *Oyun eğitim ve iş programları Disket oyunları.*
- ***ATARİ ve COMMODORE*** *Işıklı kalemler.*

Gazi Osmanpaşa Bul. No. 38/B-1 Onur İşhanı
Tel: 140882 Çankaya/İZMİR

Müzik ve AMIGA

- *ERMAN SOUND SAMPLER*
- *ERMAN MIDI INTERFACE*
- *ERMAN RAM EXPANSION*

Amiga'da profesyonel müzik kullanımlarını yine biz sunuyoruz.
Siz zamandan kazanın, önce bize gelin.

ÖDEMELİ İSTEK KUPONU

Ürünlerinizden . . . . . Postayla ödemeli istiyorum göndermenizi rica ederim.

İmza

Adım Soyadım . . . . . .
Adres m . . . . . .

erman *AMIGA HOUSE*

Altıyol Osmanağa Mah. Karadut Sok. 24/1 Kadıköy-İstanbul Tel: 337 41 90

FIRE TRAP

Modern silahlarla donatılmış, üstün yeteneklere ve tırmanma gücüne sahip bir itfaiyeci olup alevlerle boğuşmak istermiydiniz? Eğer sorumuzun yanıtı "evet"se oyunumuza geçebiliriz.

Oyunda tepesinde kız arkadaşımızın bulunduğu gökdelenin en alt katından başlıyoruz. Zamanımız ve haklarımız sınırlı, amacımız kız arkadaşımızı kurtarmak tabii bu sırada iş icabı yangını söndürmeye çalışmak ve gökdelen sakinlerini kurtarmak.

Elinizdeki aletler sebebiyle çok rahat ve hızlı bir şekilde binaya tırmanabiliyorsunuz ayrıca sırtınızdaki su fırlatan top çok seri olarak ateş ediyor, fırlattığı su balonlarının bir tanesi koca bir alevi söndürebiliyor.

Yukarı doğru tırmanırken pencerelerden çıkan alevleri söndürün tabi bu arada size fırlattıkları ateşlere dikkat edin. Arada sırada pencereden çıkan kadınlara ve köpeklere değerek onları paraşütle aşağı atın. Bazen alevleri söndürdüğünüzde altlarında para ya da parlayan aletler bulacaksınız. Paralar size puan kazandırır; aletlerse su topunun gücünü arttırabilir, sizi hızlandırabilir, hatta biri size 25-30 katı uçarak çıkartabilir.

Tırmanırken aşağıya bazı eşyalar düşüyor, meselâ abajur, televizyon, piyano v.b. şeyler. Bunlardan küçük olanları parçalayabilir yada yönlerini değiştirebilirsiniz ama büyük eşyaların altından çekilseniz daha iyi olur çünkü bazen araba bile düşüyor!!!

Bunlardan başka arada sırada çıkan kuşlara ve etrafta uçuşan sarı ateş toplarına dikkat etmelisiniz. Üstünde pencere olmayan ve tenteli katlardan geçemezsiniz.

Tepeye yaklaştığınızda kocaman bir ateş topu çıkacak. Bunu geçmek için Joystick'i aşağı çekerek bir iki kat aşağıya inin sonra hemen yukarı çıkın.

Binanın tepesine ulaştığınızda kız arkadaşınızı alıp dama çıkın (eğer almazsanız yanarsınız). Bundan sonra tepeden aşağıya atlayacaksınız, aşağı doğru hızla düşerken alevleri vurarak puan kazanabilirsiniz. Aşağıda merakla bekleyen kalabalığın yanına kız arkadaşınızı indirince bu bölüm bitecek ve bir sonraki apartmana geçeceksiniz.

Eğer oyunda yanarsanız birkaç kat aşağıya düşüyorsunuz sonra buradan tekrar tırmanmaya başlıyorsunuz. Oyunun başında ve yandığınız zaman binanın kaçıncı katında olduğunuzu görebilirsiniz.

Oldukça zevkli ve heyecanlı olan bu oyunun başından uzun saatler kalkmayacağınıza eminiz..

DATA BİLGİSAYAR
161 30 96

★ **AMIGA, COMMODORE** ve **IBM** için özel program yazılım servisi
★ **COMMODORE** ve **AMIGA** Programları **KARTUŞLAR**
★ Multi Ice II.....45.000.-
★ Ice Machine Super Plus30.000.-
★ Final Cartridge.....30.000.-
★ Double Cartridge.....37.500.-
★ Expert Cartridge.....35.000.-
★ 3.5 İnçlik disketler.....5.000.-
★ 5.25 İnçlik disketler.....2.000.-
★ Turbo joystickler.....26.500.-

Kullanılmış Bilgisayar alım-satımı

DATA BİLGİSAYAR
Akaretler Spor Caddesi No. 62
Tel: 161 30 96 Beşiktaş-İSTANBUL

BİLGİSAYAR VE YAN BİRİMLERİNİN TAMİRLERİ İTİNALI OLARAK YAPILIR.

MİKOM'DAKİ FİATLARA DİKKAT!..

AMIGA programları
300 ayrı program...
tanesi ..... 2.500.- TL.

COMMODORE Programları
6000 ayrı program... hepsi süper hepsi kaliteli
tanesi ..... 400.- TL.

AMSTRAD Programları
2000 Ayrı süper oyun...
tanesi..... 400.- TL.

BİLGİSAYAR KULÜBÜ'ne üye olan bilgisayarcılara özel indirim..
Kulübe üyelik kayıtlara devam etmektedir.

İSTEYENE LİSTE GÖNDERİLİR?

TOPTAN SİPARİŞLERDE İNDİRİM YAPILIR

YENİLİK... DİSKET OYUNLARI (Winter Games gibi) artık kasetlerde MİKOM'da...

Bizi bilenlerden sorun...

Firmamız Bilgisayar satışlarında da hizmetinizdedir.
Firmamızdan Bilgisayar alanlara sürpriz hediyeler...

64'ler dergisi abonelerine % 5 indirim...

MİKOM BİLGİSAYAR
Tunalı Hilmi Caddesi 32/D
TELEFON: 117 52 33
ANKARA

ÖDEMELİ İSTEK KUPONU

Ürunlerinizden ..... Postayla ödemeli istiyorum.
gondermenizi rica ederim
İmza
Adım Soyadım
Adresim

BASIC VE MAKİNE DİLİ EDİTÖRÜ

Biz, programcılar için vazgecilemez iki yardımcı. Özellikle makine dilindeki programların yazımı sırasına ortaya çıkan yazım hataları ve zaman kayıpları, ister çiçeği burnunda bir programcı, ister yıllarını bu işe vermiş bir kişi olun, hepimizi sinirlendirir. Bu sayımızda verdiğimiz bu iki programla ister Basic Dili'nde isterse Makine Dili'nde olsun, tüm programları hatasız yazma imkanı doğuyor. Tabii ki bir sefere mahsus olmak üzere bu programları yazarsanız. Listing 1'i Basıc programları yazmak için, Listine 2'yi ise Makine Dili Programlar için kullanacaksınız.

BASIC DİLİ EDİTÖRÜ

İlk yapacağınız iş, Listing 1'i yazmak olacaktır. Bunları yazarken özellikle satır 20 ile 30 arasındaki data değerlerinde çok dikkatli olmalısınız. Buna rağmen bir hata yaptıysanız program hatanın nerede olduğunu daha sonra size bildirecektir. Sıra bu yazdığınızı kullanacağınız cihaza kaydetmeye geldi.

```
10 PRINT" **** C-64 ICIN BASIC DIL
   I EDITORU ****"
11 PRINT:PRINT" * * * *  LUTFEN BE
   KLEYINIZ !!  * * * *"
12 FOR I=828 TO 864:READ A:POKE I,
   A:PS=PS+A:NEXT I
13 IF PS<>5765 THEN PRINT"20-22 SA
   TIRLAR ARASINDA YAZIM HATASI VA
   R":END
14 SYS 828:PS=0:FOR I=58464 TO 585
   83:READ A:POKE I,A:PS=PS+A:NEXT
    I
15 IF PS<>16147 THEN PRINT"23-30 S
   ATIRLAR ARASINDA YAZIM HATASI V
   AR":END
16 POKE 1,53:POKE 42289,96:POKE 42
   290,228
17 PRINT" **** BASIC DILI EDITORU
   CALISIYOR ****"
18 PRINT:PRINT"   KONTROL PASIF :
   POKE1,55 VEYA"SPC(27)"<RUN/STOP
   +RESTORE>"
19 PRINT:PRINT"   KONTROL AKTIF :
   POKE1,53"
20 DATA 169,0,133,254,162,1,169,93
   ,3,133,255,160,0,177,254
21 DATA 145,254,136,208,249,230,25
   5,165,255,221,95,3,208,238,202
22 DATA 16,230,96,160,224,192,0,16
   0,2,169,0,170,133,254,177
23 DATA 95,240,40,201,32,208,3,200
   ,208,245,133,255,138,41,7
24 DATA 170,240,14,72,165,255,24,4
   2,105,0,202,208,249,133,255
25 DATA 104,170,232,165,255,24,101
   ,254,133,254,76,111,228,192,4
26 DATA 48,219,198,214,165,214,72,
   162,3,169,32,157,1,4,189
27 DATA 212,228,32,210,255,208,12,
   0,92,72,32,201,255,170,104
28 DATA 144,1,138,96,202,16,228,16
   6,254,169,0,32,205,189,169
29 DATA 62,32,210,255,104,133,214,
   32,108,229,169,141,32,210,255
30 DATA 76,128,164,9,60,18,19
```

Listing 1 64'ler

SAVE"BDE", 1 ile bunu kasete kaydedebilirsiniz. Disket sürücü kullanıyorsanız, '1' yerine '8' yazmalısınız.

Kayıt işlemi bittikten sonra "RUN" yazıp (RETURN) tuşuna basın. Ekranda *** BASIC DİLİ EDİTÖRÜ ÇALIŞIYOR*** mesajını gördüyseniz yazım hatası yapmadığınızdan emin olabilirsiniz ve yazacağınız Basıc programlar için kontrol mekanizmasını harekete geçirmiş olacaksınız. "NEW" yazıp (RETURN) tuşuna bastığınızda programınız Basıc'te hazırlanmış programları yazmaya hazırdır.

Herhangi bir Basıc satırı yazdığınızda program satır toplamını en üst sol köşede verir. Kontrol modundan çıkmak için ya (RUN/STOP + RESTORE) tuşlarına basın veya satır numarası vermeksizin "POKE 1,55" yazın. Kontrol toplamının tekrar aktif hale gelmesini istiyorsanız "POKE 1,53" yazmanız yeterlidir.

(DOWN)	Sağ SHIFT'in yanındaki tuş, Cursor aşağı
(UP)	SHIFT tuşu ve sağ SHIFT'in yanındaki tuş, Cursor yukarı
(HOME)	Sağ en üstte ikinci tuş
(CLR)	SHIFT tuşu ve sağ en üstten ikinci tuş
(DEL)	Sağ en alttaki tuş
(LEFT)	SHIFT tuşu ve sağ en alttaki tuş
(SPACE)	Boşluk tuşu
(SHIFT-Space)	SHIFT ve boşluk tuşu
(Fl) . (F8)	Fonksiyon tuşları
(RETURN)	RETURN tuşu
(BLACK)	CONTROL tuşu ve 1
(WHITE)	CONTROL tuşu ve 2
(RED)	CONTROL tuşu ve 3
(CYAN)	CONTROL tuşu ve 4
(PURPLE)	CONTROL tuşu ve 5
(GREEN)	CONTROL tuşu ve 6
(BLUE)	CONTROL tuşu ve 8
(YELIOW)	CONTROL tuşu ve 9
(RVSON)	CONTROL tuşu ve 0
(RVOFF)	COMMODORE tuşu ve 1
(ORANGE)	COMMODORE tuşu ve 2
(BROWN)	COMMODORE tuşu ve 3
(LIG.RED)	COMMODORE tuşu ve 4
(GREY 1)	COMMODORE tuşu ve 5
(GREY 3)	COMMODORE tuşu ve 6
(LIG. GREEN)	COMMODORE tuşu ve 7
(GREY 3)	COMMODORE tuşu ve 8

Tabela 1: Listing'lerde geçen emir kodları ve karşılıkları

MAKİNA DİLİ EDİTÖRÜ

Makine Dili Editör'ü makine dilinde yazılmış programları hatasız yazmanıza yarayan bir alt programdır. Yapmanız gereken ilk şey bul alt programı yazıp editörünüzün, kasette veya diskette oluşmasını sağlamak.

DİKKAT: Programı yazmadan evvel satır numarası vermeksizin şu Poke değerlerini mutlaka yazmalısınız: POKE 44,32: POKE 8192,0: NEW

Listing 2'yi yazmaya başlamadan önce Listingl'i disketinizden veya kasetinizden yükleyin. Her satırı yazıp **(RETURN)**e bastığınızda ekranın sol üst köşesinde beliren sayı ile satır sonundaki sayının birbirine eşit olması gerekir. Aksi taktirde yazdığınız satırda bir hata var demektir.

Ola ki tüm programı bir defada yazıp bitiremediniz, tekrar yüklemeden evvel yukarıda verdiğimiz POKE değerlerini mutlaka vermelisiniz. Program hatasız yazılıp çalıştırıldığında kasete veya diskete kaydedilecektir. (Disket sürücüsü olanlar 343. satırın sonundaki '1'i '8' yapmayı unutmasınlar.)

MDE ile çalışma: Programı yükledikten sonra size ilk sorulacak soru, program ismi olacaktır. Buna cevap verdikten sonra başlangıç ve bitiş adresleri sorulacaktır. Başlangıç ve bitiş adresleri dört basamaklı hexadezimal sayı olarak ve-

rilmelidir. Daha sonra programı yazmaya başlayabilirsiniz. Yazarken boşluk harfleri ve sayıları arka arkaya girin. **(RETURN)** tuşuna bastığınızda yazdığınızda yazdığınız satır hatasızsa bir alt satıra geçersiniz. Eğer hatalı ise bir ses sizi uyarır ve hatanın olduğu yere **(DEL)** tuşu ile dönüp düzeltirsiniz.

Eğer kasetten veya disketten herhangi bir programı yükleme isterseniz, başlangıç adresi yerine **'L'** yazıp **'D'** veya **'T'** tuşuna basın. Eğer bir hata yoksa program yüklenecektir.

Bir defada yazamayacağınız kadar uzun programlarda **(CTRL S)** tuşlarına basarak devam etmek üzere saklayabilirsiniz. Yalnız program kitabınıza da nerede kaldığınızı işaretleyin. Yazmaya devam etmek istediğiniz de, programı yükledikten sonra **(CTRL N)**ye basarak başlangıç adresine kaldığınız satırın numarasını veriniz. **(CTRL M)** tuşlarına basarak programın Listing'ini alabilir, **(RUN/STOP)** tuşuyla listeyi kesebilir veya **(SPACE)** tuşuyla listeyi devam ettirebilirsiniz. **(CTRL P)** tuşlarıyla yazıcıdan döküm alabilir, **(CTRL L)** tuşları ile programı 64'ün belleğine tekrar yükleyebilirsiniz.

```
100 REM YAZACAGINIZ BU PROGR
    AM                          <070>
110 REM MAKINE DILI EDITORU'
    NU                          <198>
120 REM KASETTE YARATMANIZI
    SAGLAR                      <058>
130 REM DISKET SURUCUSU OLAN
    LAR                         <048>
140 REM 343. SATIRIN SONUNDA
    KI '1'                      <236>
150 REM YERINE '8' YAZMALILA
    R.                          <163>
200 IF PEEK (44)<>32 THEN PR
    INT"<CLR>POKE DEGERLERIN
    I YAZMAYI UNUTTUNUZ !":E
    ND                          <134>
240 PRINT"<CLR>":DIM H(75):
    FOR I=0 TO 9                <042>
250 H(48+I)=I:H(65+I)=I+10:N
    EXT:Z=1000                  <136>
260 FOR I=2048 TO 3755 STEP
    20:PRINT"<HOME>KONTROL E
    DILEN SATIR NUMARASI:"Z     <179>
261 FOR N=0 TO 19:READ A$:IF
    LEN(A$)<>2 THEN 900         <062>
262 IF PEEK(63)+PEEK(64)*256
    <>Z THEN 800                <011>
270 H=ASC(LEFT$(A$,1)):L=ASC
    (RIGHT$(A$,1))              <199>
280 D=H(H)*16+H(L):S=S+D:POK
    E I+N,D                     <165>
290 NEXT:READ V:IF S<>V THEN
    900                         <139>
300 S=0:Z=Z+1:NEXT:R=PEEK(21
    11):H=PEEK(2106)            <126>
301 POKE 53280,R:POKE 53281,
    H:POKE 646,R:PRINT"<CLR>
    DATA SATIRLARI HATASIZ !
    "                           <031>
302 PRINT"EDITORUNUZUN RENGI
    NI AYARLAYABILIRSINIZ"      <116>
303 PRINT"<2DOWN,SPACE,RVSON
    ><1>, <2> VEYA <9> A BAS
    IN"                         <218>
304 PRINT"<DOWN,2SPACE><1> -
    ZEMIN VE YAZI RENGI         <122>
305 PRINT"<2SPACE><2> - CERC
    EVE RENGI                   <232>
306 PRINT"<DOWN,2SPACE><9> -
     SECIM TAMAM                <168>
307 PRINT"<2DOWN>RENK <1>:"R
    :PRINT"RENK <2>:"H          <012>
308 GET A:IF A=0 THEN 308       <210>
309 IF A=1 THEN R=(R+1)AND 1
    5                           <098>
310 IF A=2 THEN H=(H+1)AND 1
    5                           <086>
311 IF A=9 THEN 340             <217>
312 GOTO 301                    <034>
340 POKE 2106,H:POKE 2111,R     <153>
342 POKE 631,19:POKE 632,13:
    POKE 198,2                  <135>
343 PRINT"<CLR>SAVE"CHR$(34)
    "MDE V1.1"CHR$(34)",1       <185>
344 POKE 43,1:POKE 44,8:POKE
     45,172:POKE 46,14:END      <140>
800 PRINT"<CLR,RVSON>"Z"<LEF
    T,SPACE>NUMARALI SATIR U
    NUTULMUS !":A=PEEK(646)A
    ND 15                       <226>
810 POKE 646,PEEK(53281)AND
    15:PRINT"LIST"Z-2"-"Z+2:
    POKE 646,A                  <224>
820 GOTO 920                    <082>
900 PRINT"<CLR,RVSON>DIKKAT
    EDIN, YAZIM HATASI VAR !
    ":A=PEEK(646)AND 15         <250>
910 POKE 646,PEEK(53281)AND
    15:PRINT"LIST"Z:POKE 646
    ,A                          <178>
920 POKE 631,19:POKE 632,17:
    POKE 633,13:POKE 198,3:E
    ND                          <126>
1000 DATA 00,0B,08,0A,00,9E,
    32,30,36,31,00,00,00,A2,
    08,A9,36,85,A4,A9, 1247     <119>
1001 DATA 08,85,A5,A9,00,85,
    A6,A9,B0,85,A7,A0,00,B1,
    A4,91,A6,C8,D0,F9, 2888     <054>
1002 DATA E6,A5,E5,A7,CA,D0,
    F2,A9,36,85,01,4C,00,B0,
    20,D1,B1,A9,00,8D, 2781     <096>
1003 DATA 21,D0,A9,0F,8D,20,
    D0,8D,86,02,A0,B3,A9,74,
    20,FF,B1,A0,B3,A9, 2679     <089>
1004 DATA B9,20,FF,B1,A0,00,
    20,CF,FF,99,01,02,C8,C9,
    00,D0,F5,88,F0,D2, 2912     <217>
1005 DATA C0,11,90,02,A0,10,
    8C,00,02,20,ER,B1,A0,B3,
    A9,CF,20,FF,B1,20, 2327     <045>
1006 DATA 8E,B4,85,FC,85,62,
    20,8E,B4,85,FB,85,61,20,
    A7,B4,D0,20,A0,B3, 2864     <199>
1007 DATA A9,E5,20,FF,B1,20,
```

Sevgili okuyucular

Derginin 64'ler sizden yana bir Dergidir. İmkanları ölçüsünde size ucuz, kaliteli, başarılı dergi vermek amacıyla çabalarını sürdürecektir.
Bu arada Dergimizin sizin adınıza bir takım organizasyonlara girdiğini bilmenizi isteriz. Dergi gelecek sayılarımızda yalnız abone olanlara mahsus olmak üzere **"Çıkartma" "Poster" "Rozet"** ve **"çeşitli hediyeler"** verecektir. Ancak bütün bunlardan yararlanmanızın ilk şartı dergiye abone olmaktır. Aşağıda göreceğiniz abone formunu doldurur, bedelini Türkiye İş Bankası Ihlamur şubesi 160965 no'lu **"64'ler oyun açıklamaları Dergisi"** hesabına yatırdığınız takdirde dergi adresinize muhtazam olarak gönderilecektir. Abone olan siz sevgili okurlarımız için yukarıda saydığımız hizmetler bu kadarıyla bitmeyecektir. Önümüzdeki günlerde firmalarla görüşmelerimiz süren konularda başarılı olursak sizin adınıza büyük avantajlar sağlayacağız. Bunlardan birisi
ABONE İNDİRİM KARTI'dır.
64'ler dergisine abone olan her hangi bir okurumuz kendisine vereceğimiz abone kartı ile gelecek sayılarımızda isim ve adreslerini yayınlayacağımız bilgisayarcı firmalara gittiklerinde abone kartlarını gösterecekler ve yapacakları alış verişlerde belli bir indirim hakkına sahip olacaklardır. Gelecek sayımızdan itibaren tenzilat uygulayacak firmaların isim ve adreslerini, satış konularını yayınlayacağız.
Şimdi ilk hedef abone olmaktır. İleri...

ABONE FORMU

Derginize abone olmak istiyorum. Abone bedeli olan..... TL.yi **Türkiye İş Bankası Ihlamur Şubesi** nezdindeki 160965 no'lu hesaba yatırdım. Dergiyi adresime göndermenizi rica ederim.
İmza

Adım Soyadım.....
Adresim.....
☐ Altı aylık ☐ Yıllık

YARIŞMA

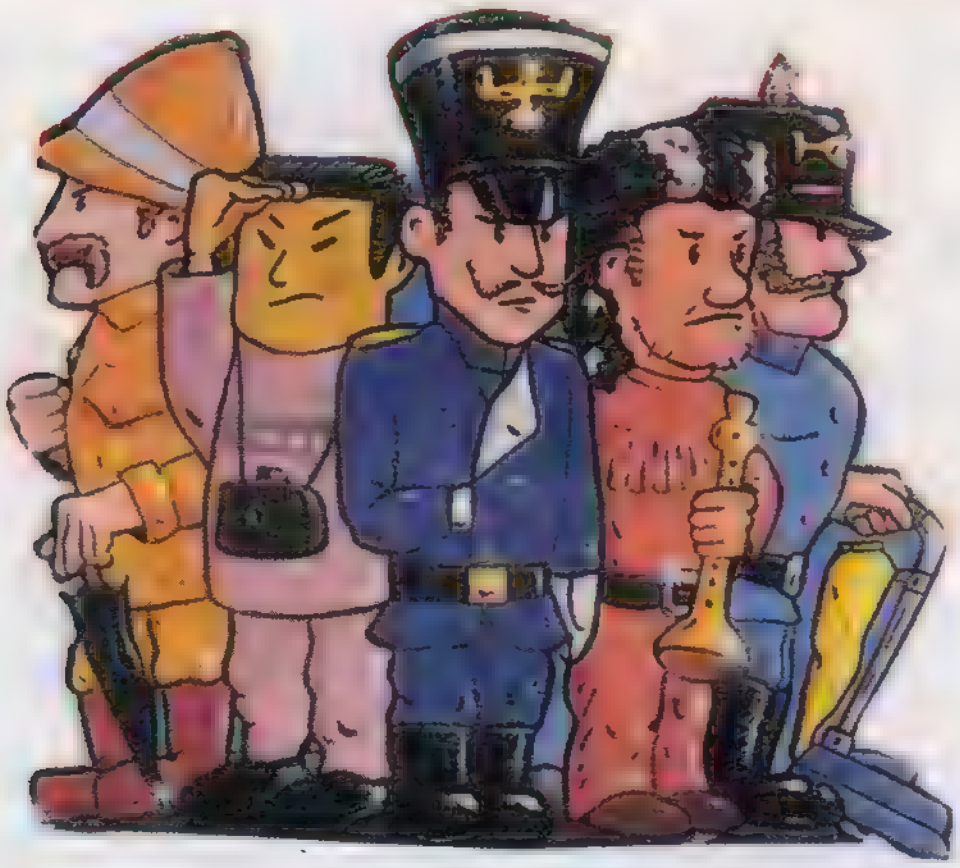
Sevgili çocuklar..
Derginiz **"64'ler"** bu ilk sayısından itibaren yayınlanan oyunlarla ilgili yarışmalar da yapacaktır. Her sayımızda özel bir oyun seçilerek yapılacak bu yarışmalarda kazananlara süpriz hediyelerimiz olacaktır.
İşte ilk yarışma
Dergimizin 4 ve 5. sayfalarında yayınladığımız "MASTERS OF THE UNİVERSE" oyununu bizim açıkladığımız püf noktalarını dikkate alarak son ekrana varabilirseniz, O ekranı her hangi bir kırıcı kartuş ile kasete veya diskete kaydedip, ufotoğrafını çekip bize ulaştırınız. Eğer gerçekten son ekranı yakalamış iseniz size süpriz hediyelerimiz olacaktır.
Hediyelerimiz arasında neler var?
Hediyelerimiz arasında
Joystickler
Dergi aboneliği
Disketler
Reset switch
Oyun proğramları
Disket kutusu
Oyun kasetleri
"Makine dili öğreniyoruz" adlı kitap
Evet...
Olayı anladınız. Şimdi Bilgisayarlarınızın başına geçin ve yarışmaya başlayın... Ancak bize göndereceğiniz kaset, disket veya fotoğrafların en geç 15 Nisan akşamı mesai bitimine kadar elimizde olmalıdır.
Ancak...
Rekora merak sararak derslerinizi sakın ihmal etmeyin...
Önce dersler, sonra Bilgisayarla rekorlar gelsin...

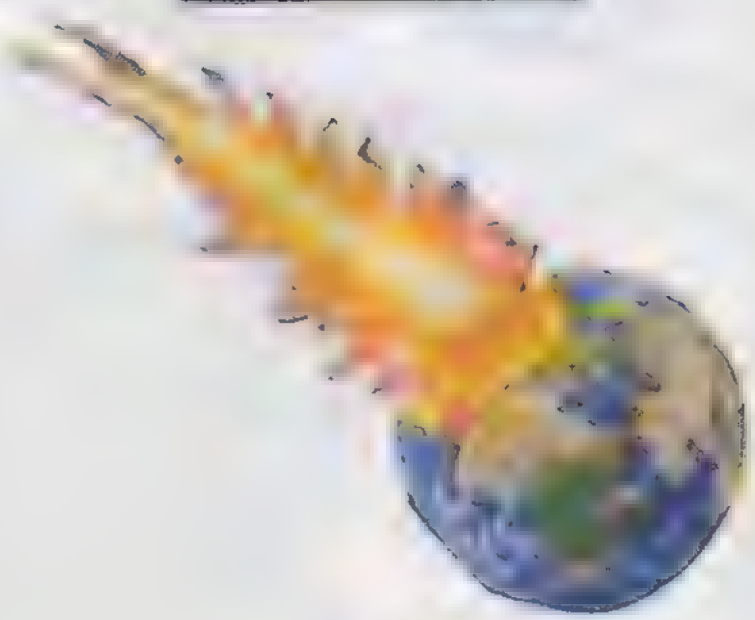
Gönderileriniz için adresimiz.
ŞEHİT ASIM CADDESİ NO 51/5-6
80690 BEŞİKTAŞ-İSTANBUL
İsteyen okurlarımız ürünlerini elden de teslim edebilirler.
Şimdiden başarılar.

```
    8E,B4,85,60,20,8E,B4,85,
    5F,20,A7,B4,D0,0A, 2624  <091>
1008 DATA A5,61,C5,5F,A5,62,
    E5,60,90,06,20,43,B3,4C,
    3A,B0,A9,AA,A0,00, 2379  <167>
1009 DATA EA,EA,E6,FB,D0,02,
    E6,FC,20,3F,B2,90,EF,4C,
    FB,B4,A2,02,86,58, 3190  <041>
1010 DATA A9,A6,A0,9D,20,F2,
    B1,20,E4,FF,F0,FB,C9,30,
    90,0C,C9,47,B0,08, 2970  <231>
1011 DATA C9,3A,90,0B,C9,41,
    B0,07,C9,14,D0,0F,4C,0B,
    B1,20,D2,FF,A6,58, 2322  <121>
1012 DATA 95,F7,C6,58,D0,D2,
    60,AE,8D,02,F0,26,C9,0C,
    D0,03,4C,0B,B6,C9, 2685  <057>
1013 DATA 13,D0,03,4C,8B,B5,
    C9,0D,D0,03,4C,BA,B4,C9,
    10,D0,03,4C,68,B5, 2282  <225>
1014 DATA C9,0E,D0,06,20,5F,
    B4,4C,64,B1,4C,92,B0,A5,
    F9,20,02,B1,0A,0A, 2132  <208>
1015 DATA 0A,0A,85,F9,A5,F8,
    20,02,B1,05,F9,60,C9,3A,
    90,02,69,08,29,0F, 1950  <092>
1016 DATA 60,A6,59,E0,08,90,
    1F,A6,58,E0,02,B0,06,20,
    D2,FF,4C,8E,B0,C6, 2509  <188>
1017 DATA 59,A0,14,A9,92,20,
    F2,B1,CA,D0,FA,84,57,68,
    68,4C,8B,B1,A6,D3, 2891  <197>
1018 DATA E0,08,B0,03,4C,92,
    B0,20,D2,FF,A6,58,E0,02,
    90,09,C6,59,20,D2, 2468  <049>
1019 DATA FF,C6,58,D0,F9,4C,
    8E,B0,48,4A,4A,4A,4A,20,
    59,B1,68,29,0F,C9, 2419  <035>
1020 DATA 0A,90,02,69,06,69,
    30,4C,D2,FF,A2,FC,9A,20,
    D1,B1,20,48,B2,20, 2261  <073>
1021 DATA EA,B1,20,9F,B2,A5,
    FC,20,4E,B1,A5,FB,20,4E,
    B1,20,ED,B1,A9,3A, 2860  <148>
1022 DATA A0,20,20,F2,B1,A9,
    00,85,59,20,8E,B0,20,ED,
    B1,A4,59,20,EF,B0, 2530  <233>
1023 DATA 91,FB,C8,84,59,C0,
    08,90,EC,20,10,B2,A9,12,
    20,D2,FF,20,8E,B0, 2657  <105>
1024 DATA 20,EF,B0,C5,FF,F0,
    0D,20,43,B3,A9,14,A0,14,
    20,F2,B1,4C,A2,B1, 2665  <034>
1025 DATA A9,92,20,D2,FF,20,
    33,B2,20,E0,B2,20,3F,B2,
    90,9F,4C,8B,B5,A9, 2648  <123>
1026 DATA 93,20,D2,FF,A2,00,
    A9,03,9D,00,D8,9D,00,D9,
    9D,00,DA,9D,00,DB, 2476  <237>
1027 DATA E8,D0,EF,60,A9,0D,
    2C,A9,20,4C,D2,FF,20,D2,
    FF,98,4C,D2,FF,20, 2965  <160>
1028 DATA E4,FF,F0,FB,60,84,
    5D,85,5C,A0,00,B1,5C,F0,
    06,20,D2,FF,C8,D0, 3100  <077>
1029 DATA F6,60,A5,FB,85,5A,
    A0,00,84,5B,B1,FB,18,65,
    5A,85,5A,90,02,E6, 2606  <156>
1030 DATA 5B,06,5A,26,5B,C8,
    C0,08,90,EC,A5,5A,65,5B,
    85,FF,60,18,A5,FB, 2467  <219>
1031 DATA 69,08,85,FB,90,02,
    E6,FC,60,A5,FB,C5,5F,A5,
    FC,E5,60,60,A0,B3, 3106  <183>
1032 DATA A9,FB,20,FF,B1,A0,
    01,B9,00,02,20,D2,FF,CC,
    00,02,C8,90,F4,A9, 2692  <098>
1033 DATA 14,ED,00,02,AA,20,
    ED,B1,CA,D0,FA,A5,62,20,
    4E,B1,A5,61,20,4E, 2457  <060>
1034 DATA B1,20,ED,B1,A5,60,
    20,4E,B1,A5,5F,20,4E,B1,
    EA,EA,EA,EA,EA,EA, 3122  <190>
1035 DATA EA,EA,24,5E,10,01,
    60,A9,12,20,D2,FF,A2,28,
    20,ED,B1,CA,D0,FA, 2703  <087>
1036 DATA A9,92,4C,D2,FF,A5,
    D6,C9,16,B0,01,60,A9,A0,
    85,A4,A9,78,85,A6, 2945  <204>
1037 DATA A9,04,85,A5,85,A7,
    A2,13,A0,27,B1,A4,91,A6,
    88,10,F9,CA,F0,19, 2671  <208>
1038 DATA 18,A5,A4,69,28,85,
    A4,90,02,E6,A5,18,A5,A6,
    69,28,85,A6,90,E0, 2503  <251>
1039 DATA E6,A7,4C,B6,B2,A9,
    91,4C,D2,FF,A9,0F,8D,18,
    D4,A9,00,8D,05,D4, 2776  <000>
1040 DATA A9,F7,8D,06,D4,A9,
    11,8D,04,D4,A9,32,8D,01,
    D4,A9,00,8D,00,D4, 2413  <126>
1041 DATA A0,80,20,09,B3,A9,
    10,8D,04,D4,60,A2,FF,CA,
    D0,FD,88,D0,F8,60, 2914  <240>
1042 DATA A9,0F,8D,18,D4,A9,
    20,8D,05,D4,A9,A5,8D,06,
    D4,A9,21,8D,04,D4, 2385  <119>
1043 DATA A9,07,8D,01,D4,A9,
    05,8D,00,D4,A0,FF,20,09,
    B3,A9,20,8D,04,D4, 2250  <078>
1044 DATA A9,00,8D,01,D4,8D,
    00,D4,60,38,20,F0,FF,8A,
    48,98,48,18,A0,06, 2179  <175>
1045 DATA A2,18,20,F0,FF,A0,
    B4,A9,0A,20,FF,B1,20,12,
    B3,20,E4,FF,F0,FB, 2931  <093>
```

```
1046 DATA A2,1D,A9,14,20,D2,
    FF,CA,D0,FA,68,A8,68,AA,
    18,4C,F0,FF,0D,0D, 2704  <088>
1047 DATA 0D,20,20,20,20,20,
    20,20,4D,41,53,43,48,49,
    4E,45,4E,53,50,52, 1144  <216>
1048 DATA 41,43,48,45,20,2D,
    20,45,44,49,54,4F,52,20,
    0D,0D,20,20,20,20, 1023  <038>
1049 DATA 20,20,20,20,56,4F,
    4E,20,4E,2E,4D,41,4E,4E,
    20,26,20,44,2E,57, 1128  <206>
1050 DATA 45,49,4E,45,43,48,
    00,0D,0D,0D,20,20,20,50,
    52,4F,47,52,41,4D, 1102  <117>
1051 DATA 4D,4E,41,4D,45,20,
    3A,20,00,0D,0D,20,20,20,
    53,54,41,52,54,41, 1073  <095>
1052 DATA 44,52,45,53,53,45,
    20,3A,20,24,00,0D,0D,20,
    20,20,45,4E,44,41, 1014  <129>
1053 DATA 44,52,45,53,53,45,
    20,20,20,3A,20,24,00,92,
    01,01,50,52,4F,47, 1136  <228>
1054 DATA 52,41,4D,4D,20,3A,
    20,00,12,20,20,2A,2A,2A,
    20,46,41,4C,53,43, 1024  <027>
1055 DATA 48,45,20,45,49,4E,
    47,41,42,45,20,2A,2A,2A,
    20,20,92,00,0D,0D, 1058  <098>
1056 DATA 2A,2A,2A,20,45,4E,
    44,45,20,2A,2A,2A,00,13,
    01,20,20,12,44,92, 916   <153>
1057 DATA 49,53,4B,20,4F,44,
    45,52,20,12,54,92,41,50,
    45,0D,00,13,20,20, 1151  <035>
1058 DATA 49,2F,4F,20,2D,20,
    46,45,48,4C,45,52,00,20,
    D1,B1,20,48,B2,A0, 1606  <012>
1059 DATA B3,A9,CF,20,FF,B1,
    20,8E,B4,85,FC,20,8E,B4,
    85,FB,C5,61,A5,FC, 3207  <251>
1060 DATA E5,62,90,23,A5,FB,
    C5,5F,A5,FC,E5,60,B0,19,
    20,A7,B4,D0,14,60, 2860  <112>
1061 DATA 20,A7,B4,F0,0C,85,
    F9,20,A7,B4,F0,05,85,F8,
    4C,EF,B0,68,68,20, 2749  <088>
1062 DATA 43,B3,4C,5F,B4,20,
    CF,FF,C9,4C,D0,09,20,D1,
    B1,20,48,B2,4C,0B, 2372  <046>
1063 DATA B6,C9,0D,60,A9,00,
    85,5E,20,5F,B4,20,EA,B1,
    20,0D,B5,24,5E,30, 2042  <120>
1064 DATA 05,20,E4,FF,F0,FB,
    20,E1,FF,F0,26,20,9F,B2,
    24,5E,10,09,20,4E, 2435  <198>
1065 DATA B5,20,0D,B5,20,60,
    B5,20,33,B2,20,3F,B2,90,
    D7,A0,B4,A9,28,20, 2190  <207>
1066 DATA FF,B1,20,E4,FF,C9,
    [illegible]
    61,85,FB,A5,62,85, 3056  <240>
1067 DATA FC,20,E0,B2,4C,64,
    B1,A5,FC,20,4E,B1,A5,FB,
    85,FF,20,4E,B1,A9, 3003  <221>
1068 DATA 20,A0,3A,20,F2,B1,
    A0,00,20,ED,B1,B1,FB,20,
    4E,B1,C8,C0,08,90, 2566  <070>
1069 DATA F3,20,ED,B1,24,5E,
    30,03,A9,12,2C,A9,20,20,
    D2,FF,20,10,B2,A5, 2190  <059>
1070 DATA FF,20,4E,B1,A9,92,
    20,D2,FF,4C,EA,B1,A9,FF,
    85,B8,85,B9,A9,04, 3073  <029>
1071 DATA 85,BA,20,C0,FF,A2,
    FF,4C,C9,FF,20,CC,FF,A9,
    FF,4C,C3,FF,20,5F, 3315  <189>
1072 DATA B4,A9,80,85,5E,20,
    4E,B5,20,48,B2,A2,24,A9,
    2D,20,D2,FF,CA,D0, 2596  <111>
1073 DATA FA,20,EA,B1,20,EA,
    B1,20,60,B5,4C,C1,B4,20,
    B8,B5,A6,5F,A4,60, 2812  <015>
1074 DATA A9,61,20,D8,FF,B0,
    0A,20,B7,FF,29,BF,D0,03,
    4C,FB,B4,A9,01,20, 2577  <201>
1075 DATA C3,FF,20,68,B6,A0,
    B4,A9,4F,20,FF,B1,20,F9,
    B1,4C,FB,B4,20,68, 2921  <237>
1076 DATA B6,A9,37,A0,B4,20,
    FF,B1,20,F9,B1,A2,08,C9,
    44,F0,06,A2,01,C9, 2717  <213>
1077 DATA 54,D0,F1,A9,01,A8,
    20,BA,FF,A0,00,E0,01,F0,
    1A,A9,40,8D,20,02, 2403  <101>
1078 DATA A9,3A,8D,21,02,B9,
    01,02,99,22,02,C8,CC,00,
    02,90,F4,C8,C8,D0, 2182  <127>
1079 DATA 0C,B9,01,02,99,20,
    02,C8,CC,00,02,D0,F4,98,
    A2,20,A0,02,4C,BD, 2018  <025>
1080 DATA FF,20,B8,B5,A5,BA,
    C9,08,90,33,A6,B9,86,57,
    A9,01,20,C3,FF,A9, 2800  <022>
1081 DATA 60,85,B9,20,C0,FF,
    B0,28,A5,BA,20,B4,FF,A5,
    B9,20,96,FF,20,A5, 2911  <053>
1082 DATA FF,85,61,A5,90,4A,
    4A,B0,13,20,A5,FF,85,62,
    20,AB,FF,A5,57,85, 2663  <214>
1083 DATA B9,A9,00,20,D5,FF,
    90,03,4C,A3,B5,86,5F,84,
    60,A5,BA,C9,01,D0, 2639  <131>
1084 DATA 0A,AD,3D,03,85,61,
    AD,3E,03,85,62,4C,FB,B4,
    A9,13,20,D2,FF,A2, 2300  <120>
1085 DATA 1C,20,ED,B1,CA,D0,
    FA,60,00,00,00,00,00,00,
    00,00,00,00,00,00, 1230  <143>
```

TERRAMEX





Burada mizah yüklü bir kapalı mekân serüveniyle karşı karşıyayız. Dünyayı vaktinden önce bir meteorla buluşmaktan alıkoyabilecek güce sahip, ele avuca sığmaz bir bilim adamını arama serüveni bu.

Bilim adamı Dr Albert Eyestrain bu felaketi önceden görmüş, ama insanlar onu anlamayıp küçümsemişler, o da öfkelenerek kayıplara karışmış.

Siz, ortadan kaybolmuş olan doktoru bulması gereken beş kâşiften biri rolündesiniz. Oyun iki bölümden oluşuyor: Birincisinde Eyestrain'ı, ikincisinde de Pozitronik Asteroid Saptayıcı'nın parçalarını arıyorsunuz.

Farklı milliyetlerden olan beş kâşif şunlar: İngiliz Wilbur Fortisque-Smithe, Alman Herr Wolfgang Schmuck, Japon Wu Pong (daha çok bir Çinlinin adıymış gibi gelebilir size de), Amerikalı Big John Caine ve Fransız Henri Beaucoup.

Kâşiflerin hepsi de, oyun alanına serpiştirilmiş olan bir sürü araç-gereçten istediği kadar yararlanabiliyor. Ama bu nesnelerden bazıları var ki, kâşifin milliyetine göre özel bir kullanım değerine sahip.

Örneğin Japon Wu Pong, kamerayla flaşlı tabancanın büyük yararını görecektir. Bu tabancayı kaya yılanlarını sersemletmekte kullanabilirsiniz. Öte yandan Wilbur Fortique-Smithe de kriket topuyla önemli işler becerebilir. Eh, bir İngiliz için de daha iyisi can sağlığı.

Ayrıca oyunun hoş bir üslubu var. Sözgelimi adamınız tehlikeli bir atlayış yapması gerekince başını sallıyor. Telaşa kapılmayın, biraz, sabredin, sonunda mutlaka atlayacaktır.

Oyunda yapmanız ve yapmamanız gereken şeyleri çabucak öğreniyorsunuz. Herhangi bir yerden atlamadan önce şemsiye kullanmayı sakın unutmayın. Vakumlu temizleme aletinin bulutlar arasında uçmanızı sağlayacağı da aklınızda bulunsun. Taşların altında cirit atan yılanlara da dikkat etmenizi öneririm.

Sizin kâşife yerliler eşlik ediyor ve ona ait araç-gereci taşıyorlar.

Uzun sözün kısası, **Terramex** şimdiye kadar oynadığınız en özgün oyun falan değil, ama Keyifle oynayabileceğiniz oyunlardan biri olabilir.

PLATO

AŞAMA 1 : ORMAN

Bu aşamada amacınız Viet kong köyüne ulaşmak ama· önce köprüyü uçurmak için gerekli **"patlayıcı"**yı almalısınız. (E harfi ile gösterilen) Bunu aldıktan sonra köprü'ye gitmelisiniz, fakat yerdeki Bubi tuzaklarına dikkat edin... Bunların üzerinden ya atlayabilirsiniz, yada el bombası ile imhâ edebilirsiniz. (Space'ye basarak) Yolunuzda bir çok Vietkong askerleriyle karşılaşacaksınız. bunları çabucak haklamalısınız. Yoksa onlar sizi haklar. Eğer moraliniz ya da haklarınız biterse oyun biter. Cephanenizi de dikkatli kullanın, çünkü o da sınırlı... Arada sırada bulacağınız ilk yardım malzemeleriyle yaralarınızı tedavi edebilir, cephanenizi artırabilirsiniz. Köprüye ulaşınca otomatik olarak havaya uçuracaksınız. Vietkonglu'ların sizin yaptığınız hasar için köprüyü düzeltmek maksadıyla attığı yardım malzemelerini etraftadolaşarak bekleyin ve onlardan istifade edin....

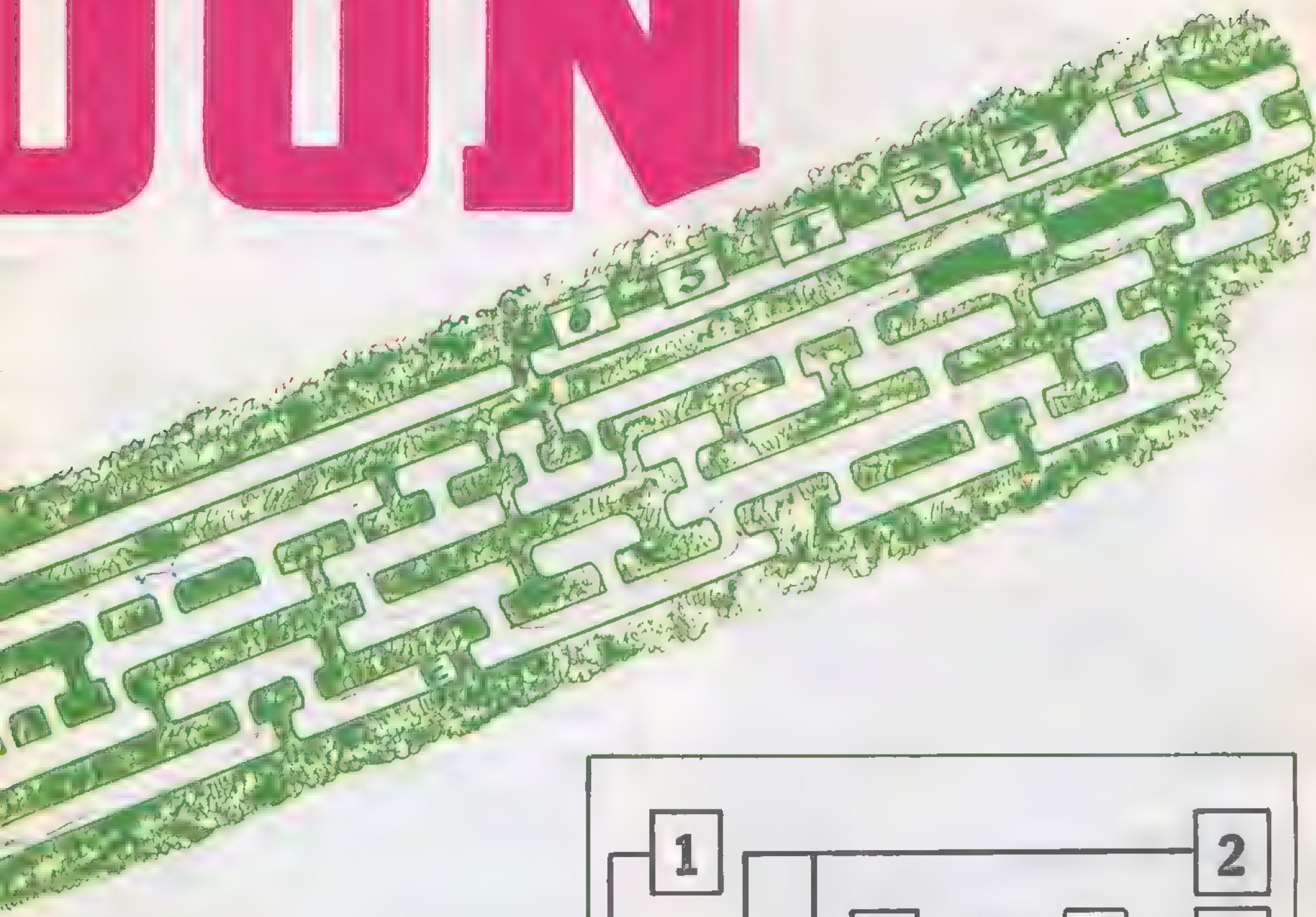
AŞAMA 2 : KÖY

Köyde ilk üç kulübeye girmeyin. Çünkü etrafı bubi tuzaklarıyla dolu.. Yolda dolaşan köylüleri de vurmayın çünkü bu moralinizi azaltır. 4. kulübeye girin ve buradaki subayı vurun. Sonra da harita'yı alın. Buradan çıktıktan sonra en sondaki 6. kulübeye gidin. Feneri alın. Fener, pirinç kazanının sağındadır ama bubi tuzaklı çuvaldan uzak durun şimdi buradan çıkın ve 5. kulübedeki tünellere açılan kapıdan aşağıya inin.

AŞAMA 3: YERALTI DEHLİZLERİ

Burada pusulayı ve iki adet işaret fişeğini almalısınız. Bunun için 1. oda'ya gidip masadaki vietkong askerlerini vurun. Çek-

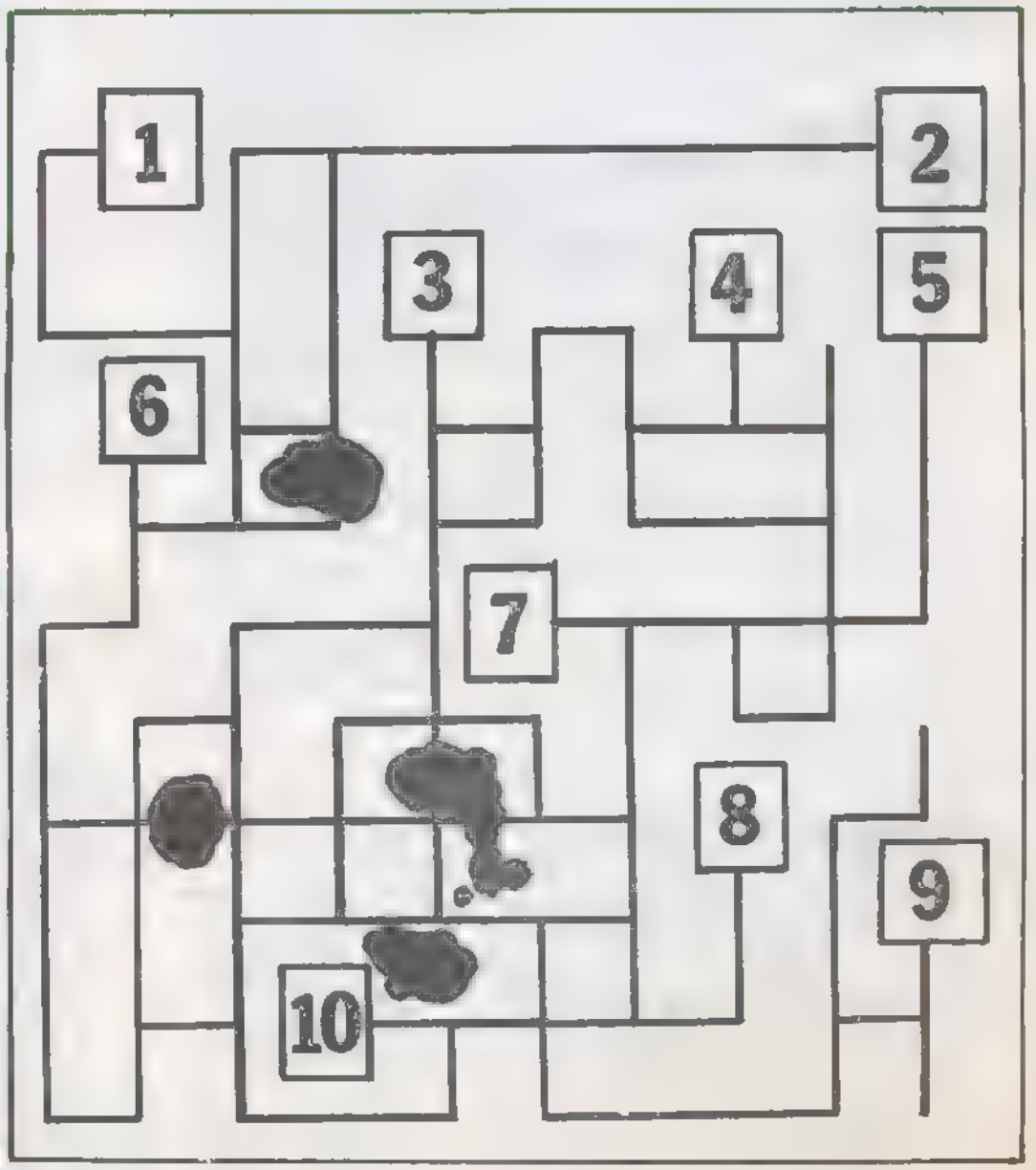
DON



mece'den fişeği alın sonra 4. ve 10. odalardan da fişeği ve pusulaları alın. Sonra 9. odadaki merdivenlerden kaçın. Tünellerde gezerken karşınıza çıkan askerleri vurun. Bu arada diğer kulübelere giderek cephanenizi artırabilir ve yaralarınızı iyileştirebilirsiniz.

AŞAMA 4 : KULÜBE

Kulübe'den dışarıyı görebiliyorsunuz. Askerler çığlıklar' arasında size ateş ediyorlar. Ama siz onları pek göremiyorsunuz.



Çünkü etraf çok karanlık. Bunun için SPACE'ye basarak işaret fişeği atın. Fişek, bir süre için etrafı aydınlatacaktır. Siz de bu arada düşmanlarınızı görerek vurabilirsiniz. Cephanenizi dikkatli harcayın va aydınlatma bittiğinde hemen bir işaret fişeği daha atın.

AŞAMA 5 : ORMAN

Tepeye tırmanıyorsunuz. Üstteki Viet kong'luların saldırısı bitinceye kadar durmadan sağa sola kaçın... Tabii bu arada onları vurmayı da unutmayın. Atak bitince hemen yukarı çıkın. Etraftaki tellere ve tuzaklara çarpmayın. Pusula'ya bakarak yönünüzü bulabilirsiniz. Seyrek tuzaklı yerlerde fazla beklemeyin. Barnes'i bulmanız için gerekli yol şu sol, sağ, sol, sağ, sol, sağ, : Sağ, sol, Sağ, sol, sağ, sol,

AŞAMA 6 : BARNES

Oyun bu aşamanın başında biraz duraklayıp bize zaman tanıyor. Son ve en çetin çarpışmaya, yani sapık çavuş Barnes'a karşı vereceğiniz mücadeleye hazırlanmanız için....

Oyun tekrar başlayınca el bombalarına karşı şaşmaz bir tavır geliştirin. Hep soldan sağa doğru hareket etmelisiniz. Barnes her zaman doğrudan sizin bulunduğunuz konuma ates açacaktır. Oyunu tamamlamanız için Barnes'in sığınağının tam göbeğine beş tane el bombası atmak zorundasınız. Ondan sonra kurtarıcı helikoptere binip göbek atabilir ve ekranda

BAŞARDINIZ!
ŞEREFLE BİR TERHİS İÇİN
GEREKLI MİKTARDA GÖREVİ TAMAMLAMIŞ VE
YETERLI MİKTARDA YARALANMIŞ BULUNUYORSUNUZ.
YUVANIZA DÖNEBİLİRSİNİZ ASKER!
Başarınızı kaydetmek için "ateş" tuşuna basın.

"Savaşın ilk kaybettirdiği şey masumiyettir". Gencecik yüzlü beş Amerikalının Vietnam'daki kanlı savaş cehennemine dalışını anlatan **Platoon** adlı filmin mesajıydı bu.

★ BEKO TİCARET A.Ş
★ ALSİM-SU ALARKO A.Ş
★ IŞIKLAR HOLDİNG A.Ş
★ TOPRAK İNŞAAT A.Ş
★ EKMEKÇİOĞLU TUĞLA
★ ARSAN KOLL. ŞTİ.
★ KİNG ELEKTRONİK LTD.
★ EMEK ELEKTRONİK
★ ADNAN MAĞAZALARI
★ HASSAS PANCUR
★ MARMARA SÜT ÜRÜNLERİ

Kendilerine hizmet vermekten gurur duyduğumuz bazı müşterilerimiz...

Hizmet bizim için tutkudur
Sizi iyi tanıtan büroşürlerle
İşinizin gelişmesine hizmet etmek istiyoruz.

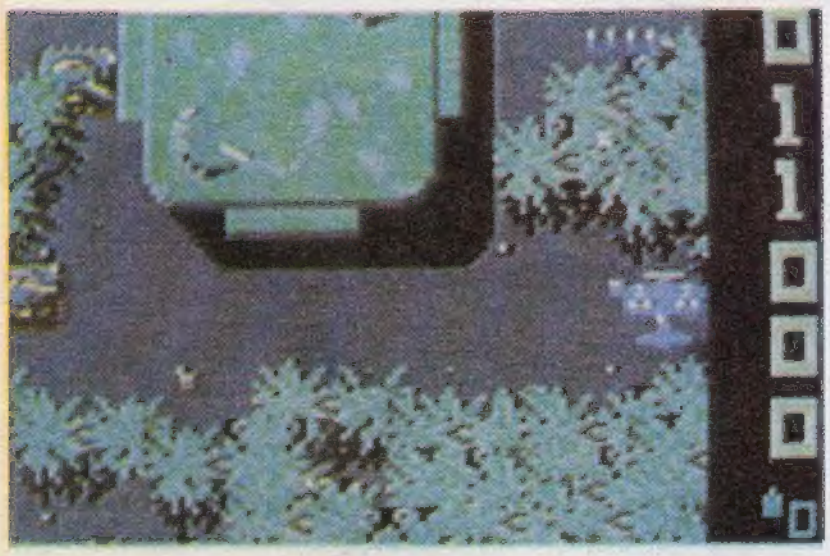
KATALOG BÜROŞÜR

- *GAZETELER İLAN SERVİSİ*
- *HER TÜRLÜ MATBUAT İŞLERİ*
- *REKLAM & TANITIM FİLMLERİ + VİDEO HİZMETLERİ*

ŞEHİT ASIM CAD. 51/5-6
BEŞİKTAŞ - İSTANBUL
Tel: 160 82 11 - 158 81 81

SAFA
Tanıtım Hizmetleri ve Ticaret

FLYING SHARK



Flying Shark basit ama güzel

1942'de olduğu gibi çeşitli düşman uçak filoları yukardan, yanlardan ve arasıra aşağıdan saldırıyorlar. Onlar sizi vurmadan siz onları vurmalısınız. Her vuracağınız sarı filo size 1000 puan kazandırıyor. Eğer bir kırmızı filo haklarsanız, hem ateş gücünüz artıyor, hem de oluşan kredi puanlarını toplayabiliyorsunuz.

Ama Filying Shark'ta sadece ve sadece uçaklarla iş bitmiyor... Tanklar, devriye gemileri ve çok iyi korunan savaş gemileri sizi bekliyor. Çevrenizde uçuşan mermilerden kurtulmanın bir yolu da taşıdığınız üç akıllı bombayı kullanmak. Yalnızca bunlar üç taneyle kalmıyor, bunları kullandığınızdan sonra yol boyunca yenilerini alabiliyorsunuz. Bombanın atılmasına gelince, ateş düğmesine basarak kolu ileri iterek atıyorsunuz. Ama bu rahatlığın bir de dezavantajı da istemeden bombayı atma olasılığı. Göründüğü gibi oynaması kolay (fakat bitirmesi zor bir oyun. Çünkü size atılan mermilerin çok olması ve) düşmanları fondaki renklerin karışıklığından ayırt edememeniz oldukça can sıkıcı.

Bu oyun oldukça zevkli ve fazla karmaşık değil, sonuçta yolda gördüğünüz herşeyi vuracak ve size atılan mermilerden kaçacaksınız. Basit ve güzel oyunlardan zevk alanların vazgeçemeyeceği bir oyun Flying Shark. Ahmet YILDIRIM

JACKAL™

Nihayet Arcad'lerden fırtınalar yaratan oyun ev bilgisayarlarına da adapte edildi. Elbette biraz grafik biraz da müzik kaybı oldu ama yine de oyunun özü değişmedi.

Bir kez daha konumuz savaş esirlerini kurtarma. Jackal yani Çakal Kurtarma operasyonun Kod adı.. Oyunumuzda büyükçe arazilerde Çakal'i kullanarak düşmanları öldürmek ve kendi esirlerimizi kurtarmak. Çakal bir savaş jipine benziyor, elinizde bir makineli tüfek ve birde el bombası var. Oyun ilerledikçe yani bir kaç binayı tahrip ettikten sonra bir de roket atarınız oluyor.

Esirleri kurtarabilmek için önce nerede olduklarını bilmek lazım, belki araştırma yaparak bulabilirsiniz, ama ben size bir ipucu vereyim. Çadır şeklindeki dikdörtgen şekillere el bombası atın. Attığınız zaman duvarın yarısı yıkılacak ve "HELP" (yardım) isteyen esirleri toplamaya başlayın tahminen bir kampta 4 asker rehin tutuluyor. Onları aldıktan sonra vurulmadan helikopterin durduğu yere gidip esirleri helikopterlerle kurtarmanız lazım. Oldukça kolay ve zevkli bir oyun.Çakal,bu türden hoşlananlar için tavsiye edilir.

Osman SAYHAN

İLK YİRMİ

EN İYİ

ADVENTURE

MANIAC MANSION

PLATFORM

TRANTOR

ARCADE

COMBAT SCHOOL

STRATEJİ

DEFLEKTOR

SİMULASYON

TEST DRIVE

SPOR

OUT RUN

1	MEAN STREAK
2	OUT RUN
3	TEST DRIVE
4	RENEGADE
5	TRANTOR
6	TRAP DOOR II
7	MANIAC MANSION
8	RASTAN SAGA
9	BUGGY BOY
10	720°
11	INT. KARATE +
12	COMBAT SCHOOL
13	TRAZ
14	SUPERSTAR SOCCER
15	SKATE OR DIE
16	WINTEROLYMPIAD 88
17	KIKSTART II
18	PLATOON
19	TERRAMEX
20	DEFLEKTOR

DİSKET KUTULARI

Tamamen yerli üretim, garantili
- ☐ Metal kilitli
- ☐ Antistatik
- ☐ Her türlü yedek parça (ara perde, kilit, kapak, v.s.)
- ★ 70 disketlik 5.25 kutu 35.000 TL.
- ★ 150 disketlik 5.25 kutu 50.000 TL.
- ★ 40 disketlik 3.5 kutu 32.500 TL.
- ★ 80 disketlik 3.5 kutu 47.500 TL.

PROFESSIONAL JOYSTICK

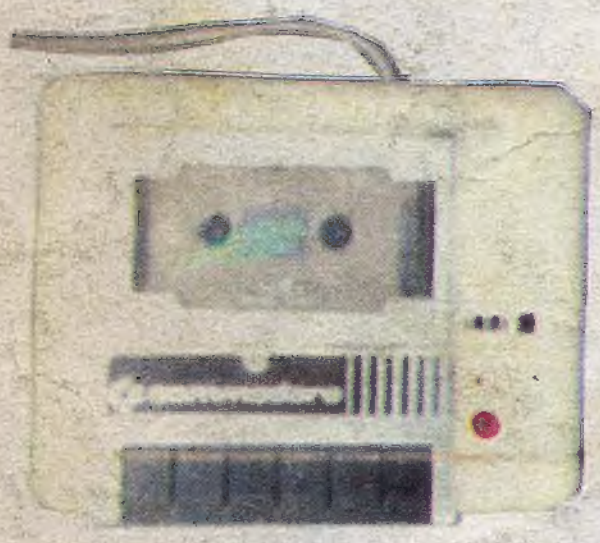
- ☐ Mikroswitch'li
- ☐ Otomatik atış şalterli
- ☐ Vakum ayaklı
- ☐ Bir yıl garantili Türkiye'nin ilk ve tek Joystick'i sadece

25.000 TL.

FINAL III KARTUŞ

- ☐ Window (pencere) larla çalışma
- ☐ Toplam 64K'lık hafıza
- ☐ Basic için 24K'lık ek hafıza
- ☐ 30 adet kadar ek Basic komut
- ☐ 10 defa hızlı yükleyen ve kaydeden teyp tu
- ☐ 15 defa hızlı yükleyen ve 7 defa hızlı kaydede disk turbo
- ☐ Makine dili ve disk monitörü
- ☐ Gamekiller ve sprite öldürme
- ☐ Son derece etkili bir reset switch
- ☐ Kullanışlı bir not defteri (Notepad)
- ☐ Kullanışlı bir hesap makinesi ve alarmlı saa
- ☐ Her türlü printer için çıkış sadece

60.000 TL.



LED-CONTROL

- ☐ Otomatik kafa ayar bulma
- ☐ Değişik kafa ayarlı programları okuyabilme
- ☐ Altı ay garanti
- ☐ Montaj ve bakım ücreti dahil sadece

7.500 TL.

'MAKİNE DİLİ ÖĞRENİYORUZ' KİTABI

Yeni başlayanlar için Makine Dili'ne giriş kitabı
- ☐ Kasetli veya
- ☐ Disketli

sadece 6.000 TL.

C-64 ADAPTÖRÜ

- ☐ Altı ay garanti
- ☐ Çelik muhafaza
- ☐ Açma-kapama düğmesi

sadece 30.000 TL.

ELİNG®

KALİTELİ ÜRÜNLER SUNAR

tel: 1616587

Bilgisayar yardımcı malzemeleri konusunda toptan-perakende satışlar ile hizmetinizdeviz.

Ihlamurdere cad. Yenilik sok. 19/A, Beşiktaş - İstanbul

ÜRÜNLERİMİZDEN BAZILARI

MULTI ICE II	45.000 TL.
DOUBLE CARTRIDGE SUPER PLUS	37.500 TL.
EXPERT CARTRIDGE	35.000 TL.
FREEZE FRAME III-B	35.000 TL.
ICE MACHINE SUPER PLUS	30.000 TL.
FINAL CARTRIDGE	30.000 TL.
FREEZE FRAME	20.000 TL.
RESET SWITCH	2.000 TL.
5.25 PRECISION disket 2S/2D	1.750 TL.
5.25 OPUS disket 2S/2D	2.000 TL.
3.5 PLATINUM disket 2S/2D	5.000 TL.
C-64 örtüsü (yeni model)	2.500 TL.
Kafa temizleme disketleri	15.000 TL.